LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

RECENSITI
NINJA • ISS PRO '98
N20 • POCKET FIGHTER
TEKKEN 3 PAL

GRUPPO FUTURA

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

IL RITORNO DEL DUCA

ISSN 1126-3652
SETTEMBRE 1998 L.6.500
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

NINJA

SHADOW OF DARKNESS

CORE

EIDOS

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventura e azione nel magico mondo dei Ninja!
Nel mondo di Kurosawa il giovane ninja è convolto in una storia di demoni, rituali e sacrifici. Ninja, Shadow Of the Darkness, porta voi al centro di questa mistica avventura, dove dovrete affrontare decine di pericoli e nemici utlizzando un vasto arsenale di armi, incantesimi e le più segrete conoscenze della scuola di combattimento Ninja.

- **Gioco realizzato in 3D con prospettiva in 3ª persona.**
- **Inquadrature intelligenti e dinamiche che portano sempre al centro dell'azione coinvolgendo il giocatore ai massimi livelli.**
- **4 grandi ambienti di gioco, ognuno diviso in livelli.**
- **Numerose mosse speciali, magie e armi a disposizione.**
- **Grafica dettagliata e realistica.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

EIDOS interactive and SHADOW OF DARKNESS are trademarks of EIDOS PLC and Core respectively. © 1998 EIDOS. All rights reserved. All other trademarks, and registrations are property of their respective companies.

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40
Nuovo !!!
VERONA via G. Della Casa 10
angolo p.zza RENATO SIMONI

PLAYSTATION

PLAYSTATION Dual Shock	279.000
PLAYSTATION Value Pack	349.000

ACCESSORI

BORSA,CAVI

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB STEREO NAMCO	24.900
MULTITAP PLAYSTATION	82.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

CONTROLLER ORIGINALE	39.900
CONTROLLER SONY B/N	43.900
CYBERPAD	29.900
DUAL FORCE ANALOGICO MAD CATZ	59.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	59.900
JOYPAD ATOMIC COLOR /TRASP.	29.900
JOYPAD ATOMIC GRIGIO	24.900
PLAYSTICK	19.900
SABOTAGE	19.900
TWIN SHOCK	54.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900

PISTOLE

G-CON 45 NAMCO	79.900
LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900
LASER GUN 3 in 1	69.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD 12 Mb MAD CATZ	69.900
MEMORY CARD ATOMIC 1Mb	29.900
MEMORY CARD SONY	39.900

VOLANTI

GAMESTER RUMBLE WHEEL	199.000
MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	129.900

VIDEOGIOCHI

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
AGENT ARMSTRONG	69.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ALUNDRA	94.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
BALL BLAZER	69.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAST RADIUS	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	99.900
BRAHMA FORCE	99.900
BROKEN HELIX	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGGY	99.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	69.900
CARDINAL SYN	94.900
CARNAGE HEART	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
CIRCUIT BREAKERS	99.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRIME KILLER	104.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DESCENT 2	69.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FIFA 98	99.900
FIGHTING FORCE	109.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORSAKEN	99.900
GEX 3D	89.900
GHOST IN THE SHELL	99.900
GRAN TURISMO	99.900
GRID RUN	69.900
HARD BOILED	59.900
HEART OF DARKNESS	99.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
JET RIDER 2	79.900
K-1 The Arena Fighters	99.900
KICK OFF WORLD MANAGER	99.900
KILLING ZONE	69.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MADDEN NFL '98	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
MOTO RACER	99.900
MOTORHEAD	99.900
N20	99.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NASCAR 98	99.900
NBA LIVE 98	99.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NIGHTMARE CREATURES	79.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	59.900
ONE	89.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PET IN TV	99.900
PITFALL 3D	104.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK+PISTOLA	149.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
POWERBOAT RACING	89.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIOT	74.900
RIVEN	109.900
ROAD RAGE	79.900
ROAD RASH 3D	99.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SIM CITY 2000	59.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
SPAWN	79.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL REIGN	79.900
SUPER MATCH SOCCER	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN Platinum	39.900
TEMPEST X3	59.900
TENNIS ARENA	84.900
THE LAST REPORT	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
TIME CRISIS	79.900
TIMESHOCK! Pro-Pinball	94.900
TOCA TOURING RACING CAR	99.900
TOMB RAIDER 2	109.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	129.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOSHINDEN 3	79.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V-RALLY	89.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARCRAFT II	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	104.900
WCW NITRO	99.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900
Z	79.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Italiano	279.000

ACCESSORI

ADATTATORI,CAVI...

CAVO SCART STEREO AUDIO/VIDEO	29.900
CONVERTITORE UNIVERSALE	29.900
EXTENSION CABLE	15.900
RF SET Cavo Antenna TV	49.900
RUMBLE PACK ORIGINALE	39.900
VIBRA-PACK + MEMORY CARD	59.900

JOYPAD

CONTROLLER NINTENDO	49.900
SHARP PAD PRO 64 TRASPARENTE	49.900
TRIDENT PAD	49.900
TRIDENT PRO PAD	64.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD NIN64	29.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE NIN64 2	149.900
MAD CATZ VOLANTE NIN64 Analog.	79.900
PER4MER ULTRA 64	119.900
VOLANTE RACE LEADER NIN64 2	159.000

VIDEOGIOCHI

AEROFIGHTER ASSAULT	159.900
BLAST CORPS	129.900
BANJO & KAZOOIE	99.900
BOMBERMAN 64	119.900
CHAMELEON TWIST	119.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	89.900
CRUIS'N USA	119.900
DARK RIFT	149.900
DARK RIFT Amer.	99.900
DIDDY KONG RACING	119.900
DOOM 64	129.900
DOOM 64 Amer	149.900
DUAL HEROES	149.900
DUKE NUKEM 64	99.900
EXTREME G	99.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
FIGHTERS DESTINY	159.900
FORSAKEN	159.900
G.A.S.P.	149.900
GOEMON MYSTICAL NINJA	169.900
GOLDEN EYE 007	119.900
HEXEN	139.900
HEXEN Amer.	99.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	119.900
KILLER INSTINCT	129.900
LAMBORGHINI 64	129.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	139.900
MACE The Dark Age	169.900
MACE The Dark Age Americano	149.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	99.900
MRC Multi Racing Championship	99.900
NBA COURTSIDE	119.900
NBA HANG TIME	99.900
NBA PRO 98	159.900
NFL QUARTERBACK CLUB 98	129.900
NHL BREAKWAY 98	159.900
PRO BASEBALL Giap+MEMORY CARD	99.900
SAN FRANCISCO RUSH	149.900
SNOWBOARD KIDS	129.900
STAR WARS SHADOWS OF EMPIRE	144.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	169.900
SUPERSTAR SOCCER 64	149.900
TETRISPHERE	129.900
TOP GEAR RALLY	159.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	99.900
TUROK Dinosaur Hunter	99.900
WAVE RACE	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900
WCW Vs. NWO WORLD TOUR	169.900
WORLD CUP 98	139.900
YOSHI'S STORY	109.900

GAME BOY POCKET	119.900
GAME BOY CAMERA	109.900
GAME BOY PRINTER	119.900

GIOCHI per SATURN

Siete commercianti e volete trattare la nostra linea di prodotti? La risposta è PERGIOCO Spot! Tel. 02 / 29524256

Il franchising é PERGIOCO Point!

Prezzi e titoli di questo listino sono dei primi di luglio: perciò veramente molto può essere cambiato!

VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02-29524256

www.pergioco.com

PERGIOCO

100% SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello "Morpheus" Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Diego Cortese, Cristiano Gobbi, Erik "Shrapnel" Pede, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
So.di.p - Casella Postale 7
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Telefono: 02/66030285
Fax: 02/66030267
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°00269274)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero Super Console in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

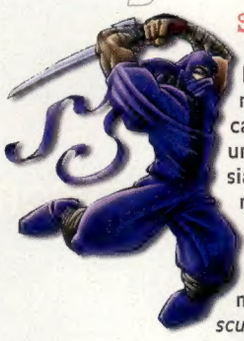
Duke Nukem 54

Time to Kill...

Il Duca è tornato e questa volta ha deciso di portare con sé una sorpresina, una nuova visuale presa in prestito da *Tomb Raider*. Ebbene sì, uno dei titoli che maggiormente hanno contribuito al successo degli sparatutto in soggettiva è stato ora modificato sostanzialmente: oltre alla nuova inquadratura, *Duke Nukem: Time to Kill* vanta anche una modalità a due giocatori con *split-screen* e altre chicche che faranno la gioia dei sanguinari di mezzo mondo. *Hail to the king, baby*!

Ninja 52

Shadow of Darkness...



Killer spietati, esperti nelle arti marziali, nell'uso delle droghe, dei veleni e nelle pratiche di magia o paladini dalle capacità fisiche e mentali superiori con un proprio codice d'onore? Qualunque sia la verità, sono proprio loro i protagonisti del nuovo titolo Eidos, titolo di cui a lungo s'è parlato e che in molti attendevano ansiosamente, soprattutto dopo l'uscita del discreto *Tenchu* nei mesi passati. Fate attenzione: *"nell'oscurità c'è la morte"*...

N20 72

Crowther is back...

Einhander, *Thunderforce V* e ora *N20*... Forse (abbiamo detto "forse") gli sparatutto massicci su PlayStation non sono più una rarità...

ATTENZIONE ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6
NO, ANCORA BOMBA '98? *BASTAAAAA...*

FAQ: 12
FINO A QUI TUTTO BENE...

PLAYWORLD: 16
IMPORTANTISSIMO! IL SOTTOTITOLO NON È PIÙ VIDEOGAMES AT TWICE THE NORMAL SPEED, *BENSÌ* BREAKING THE NEWS FROM THE PLAYSTATION WORLD... *DITE LA VERITÀ: SIETE SCONVOLTI, EH?*

BIG IN JAPAN: 28
E PER LA SERIE "IL TORMENTONE VIDEOLUDICO DEI PROSSIMI MESI", VAI DI FINAL FANTASY VIII... *A PROPOSITO, MA* DRAGON QUEST VII *USCIRÀ MAI?*

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS: 36
MA VI È PIACIUTA O NO QUESTA RUBRICA? NEL DUBBIO NOI ANDIAMO AVANTI...

RETRO-GAMING: 94
QUESTO MESE RISPOLVERIAMO I COIN-OP...

PRIMO PIEDE: 96

SUPERTRIX: 98
SECONDA PARTE DELLA GUIDA A GRAN TURISMO *E GUIDA A* WL SOCCER.

PREVIEW:

AIRONAUTS 22
HOOSHIN ENGI 32
THE KING OF FIGHTERS '98 34
TIGER WOODS '99 24

REVIEW:

BLASTO 56
BUGGY 68
CRISIS CITY 50
DARK MESSIAH 48
DUKE NUKEM: TIME TO KILL 54
FLUID 42
FRENZY 74
GRANDSTREAM SAGA 44
GUILTY GEAR 90
ISS PRO '98 58
JEREMY MCGRATH S. '98 64
MAWATTE MUCHO 46
MORTAL KOMBAT 4 84
MR DOMINO 78
N2O 72
NINJA 52
POCKET FIGHTER 88
REAL BOUT FFS D. MIND 86
ROAD RASH 3D 66
SAN FRANCISCO RUSH 62
SOL DIVIDE 82
SOUL BLADE (PLATINUM) 92
VIPER 70
TEKKEN 3 (PAL) 80
WAR GAMES: DEFCON 1 40
XI 76

Editoriale

Keep on dreaming...

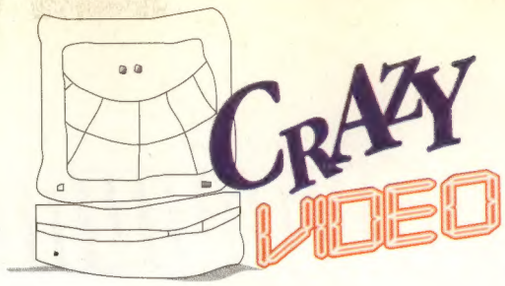
In vista della commercializzazione di *Dreamcast* prevista per il 20 novembre di quest'anno, Sony Computer Entertainment ha iniziato a sollevare timidamente il velo d'omertà sotto cui si cela il successore di PlayStation. I primi dettagli provengono da due fonti autorevoli quali il presidente di SCEI Teruhisa Tokunaka e il CEO (nonché progettista di PlayStation) Ken Kutaragi. Intervistati sul numero del 15 giugno della rivista economica americana *Business Week*, i due dirigenti Sony hanno delineato per sommi capi la strategia che intendono adottare nella futura guerra tra le console di fine millennio. L'affermazione più interessante proviene da Kutaragi, che ha dichiarato di non confidare sulle potenzialità di una macchina specializzata nella grafica poligonale come *Dreamcast*: a suo parere il pubblico è in cerca di giochi che appaiano reali e non generati dal computer. Per questo motivo i reparti di ricerca e sviluppo Sony stanno elaborando un sistema grafico "alternativo" che Kutaragi si è riservato di rivelare. Al momento, l'unico tentativo di proporre qualcosa di alternativo alla grafica poligonale consiste nella tecnologia basata sugli *sprite* tridimensionali del sistema sperimentale *Project X*. Sony potrebbe aver deciso d'imitare VM Labs oppure di creare qualcosa di completamente nuovo e rivoluzionario. E' indubbio che, nel caso PlayStation 2 e *Dreamcast* presentassero la medesima potenza di calcolo, una simile scelta potrebbe fare la differenza. Se questo non bastasse, PlayStation 2 potrebbe godere della versatilità e della capienza del supporto DVD (*Digital Versatile Disk*). Il presidente Tokunaka ha infatti affermato che Sony starebbe considerando l'eventualità di dotare la nuova macchina di lettore DVD-ROM. Scelta questa comprensibile ed auspicabile: del resto, i recenti impieghi della nuova tecnologia in campo PC (negli States, molti *personal computer* escono dalle catene d'assemblaggio già equipaggiati con il nuovo lettore) indicano fiducia da parte dell'industria. Basti pensare che Psygnosis commercializzerà a breve il suo primo videogioco per DVD, ***Lander,*** e che Peter Molyneaux (fra i tanti) ha manifestato interesse nella nuovo tipo di supporto digitale.

Un altro fattore determinante nella lotta per il dominio del mercato videoludico del 2000 sarà la predisposizione al *multigaming on-line*. La versione giapponese di *Dreamcast* prevede un modem interno a 33.6kbps (secondo alcune voci, quella americana lo prevede esterno per agevolare *upgrade* futuri e consentire ai costruttori locali di vendere il proprio modello), pensato proprio per assecondare il trend in voga fra i *PC users*. Sony non deve ignorare questa possibilità. Le potenzialità sono enormi pertanto esigono attenzione.

Questo, quindi, il punto della situazione sul fronte della prossima generazione di PlayStation. Al momento possiamo solo arricchirlo con alcune previsioni personali dal sapore attendibile come la perpetrazione del marchio "PlayStation" (ormai radicato nell'immaginario collettivo al fianco di Nintendo e Sega) e la disponibilità in *bundle* di *controller* analogici con *feedback* e *PDA* assortiti. Comunque sia, nell'eventualità che si materializzassero le rivelazioni di Tokunaka e Kutaragi, alla fine del prossimo anno avremo tra le mani una console dalle incredibili potenzialità che **Super PlayStation Console** non mancherà di accogliere fra le proprie pagine.

Buona lettura.

LA REDAZIONE



Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

vendiamo per VOI il vostro usato

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION + gioco novità L. 369.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Durante una recente intervista rilasciata al periodico nipponico *64 Dream*, Shigeru Miyamoto, il primo *game designer* a ricevere un riconoscimento ufficiale della sua grandezza, l'entità semi-divina capace di seguire lo sviluppo di dieci giochi contemporaneamente, in sintesi, l'uomo immagine di Nintendo, ha sorpreso la stampa specializzata per aver dichiarato di sentire *"una brutta atmosfera alla Nintendo e che non vi si può realizzare qualcosa di nuovo. Non avrei mai voluto pensare una cosa del genere prima d'ora"*. Cosa? L'intervistatore è passato subito a domande specifiche riguardo la *line-up* Nintendo, senza indagare su un'affermazione di così grave portata, ma non ha impedito alla "confessione" di Miyamoto di suscitare il dovuto scalpore in seno alla collettività che videogioca. A questo punto le domande si sprecano annaspando alla ricerca di una risposta plausibile. Esiste forse una remota possibilità che Miyamoto lasci Nintendo? Cosa intende per *"realizzare qualcosa di nuovo"*? *Mario 64* non è forse stato il titolo più innovativo dell'ultimo decennio? Cosa ci nasconde il futuro? Una cosa è certa: finché Miyamoto non deciderà di lasciare la Terra per tornare sul suo pianeta natale, al di là della costellazione d'Orione, il videogiocatore potrà dormire sonni tranquilli, confortato dalla rassicurante (r)esistenza di un genio.

MARCELLO CANGIALOSI

Ciao MBF *(sigh!)*
mi è già capitato di prendere in mano la mia fedele Bic blu per scriverti; è però la prima volta che lo faccio per dire qualcosa ai lettori di SPC, presi come campione rappresentativo di tutti i videogiocatori. Mi è capitato di leggere (non so su che rivista) una lettera di un ragazzo che asseriva di non voler masterizzare alcun CD PlayStation per questioni di rispetto verso la Sony. Dopo la lettura ho iniziato a riflettere, non tanto sulla questione "videoludica" che tanto mi stava a cuore da ragazzino (i discorsi tipo *"la mia console è più bella della tua, gnè, gnè, gnè..."* li ho lasciati alle spalle da quando sono passato al "lato serio" della rivoluzione informatica), quanto sul rispetto che un utente dovrebbe avere verso una *major* distributrice come Sony. Per farmi capire meglio lasciatemi fare un breve *flashback*: quando non esistevano i soldi, il prodotto del lavoro unificava i concetti di valuta di scambio e merce, ovvero la merce ed il suo valore erano la stessa cosa. In seguito si pensò di rendere tangibile il valore del lavoro, per questo vennero creati i soldi, metodo per velocizzare gli scambi. C'è un subdolo cambiamento di prospettiva in tutto questo: la società ha spostato il proprio interesse dal lavoro ai soldi perché il lavoro non ha più valore in sé bensì solo se rapportato ai soldi. Vi rendete conto che, al giorno d'oggi, non sono più i soldi subordinati al lavoro bensì il contrario? Per questo non riesco a capire quale rispetto si debba alla Sony ed a tutti i grandi distributori. Le *majors* acquistano per soldi i diritti di sfruttamento di un programma da degli artisti diventando padrone di qualcosa che non hanno creato. Oppure (ancora peggio) comprano direttamente gli artisti, li fanno entrare nel loro team di sviluppo e pretendono di muoverli come burattini (chiedete ad Eric Chahi e a Peter Molyneaux...). Il seguito del processo poi è quasi automatico: le *majors* distribuiscono il programma, avvolgono gli utenti finali con rigidi e collosi cartelloni pubblicitari e poi vendono, anche se il gioco fa schifo, a causa di una legge statistica che tratta la massa tramite ferree regole matematiche, riuscendo a prevederne le reazioni. Adesso, io dovrei rispettare un'azienda che porta avanti un discorso del genere? Bah! Il mercato videoludico può essere paragonato a quello musicale: la musica giovanile ed il fanatismo di massa nacquero con Elvis. Alla sua epoca il rock era la massificazione e la banalizzazione di idee vecchie appartenenti ai neri d'America. Naturalmente, anche il rock degli esordi ha prodotto cose buone, ma prese nel marasma della mediocrità, sono state riscoperte solo alcuni anni dopo poiché all'epoca sembravano allo stesso livello delle altre o addirittura inferiori perché diverse. Evolvendosi, la musica giovanile ha creato anche una propria "area di salvezza", ricca di idee nuove, ma semi nascosta all'utente medio che si deve sorbire i mass media con i loro Nek e Spice Girls non sapendo magari che esistono Roni Size ed i Chemical Brothers. Guardando la situazione dei *videogame*, siamo solo alla "fase Elvis": Blues e Jazz sono i nostri Vectrex, NES e perché no, anche Megadrive mentre la Play è il nostro rock Elvis-style. I giochi splendidi si perdono nel limbo di mediocrità creato dalla massificazione. Non per tutti è così, fortunatamente, ma secondo voi cosa sceglierebbe l'utente medio PlayStation, posto in un *Media World* qualsiasi, davanti a due schermi televisivi che sfoggiano ***Castlevania X*** e ***Rock'n'roll Racing 2***? Devo confessare di essere ormai talmente disilluso da non riuscire più ad apprezzare appieno nemmeno i titoli PlayStation superlativi. Per tornare al parallelismo con la musica, quast'ultima offre una scappatoia: si può ascoltare musica *undergound* (lo so, mi faccio schifo per l'uso del termine; è solo che non me ne veniva in mente nessun altro). Purtroppo il mercato dei *videogame* è troppo giovane per questo e devo accontentarmi di accendere il PC per caricare il ***MAME***.
Simone "quello che masterizza i CD della Play"

> **"I giochi splendidi si perdono nel limbo di mediocrità creato dalla massificazione"**
>
> Simone

***Il videogame è diventato di massa - è pacifico - ma non sono Nintendo, Sega o Sony le dirette responsabili. La massificazione era nell'aria da tempo, Sony ne ha solo percepito l'odore e raggiunto la fonte prima degli altri. Pensate che il suo interesse per l'intrattenimento elettronico sia stato di pura matrice "pionieristica"? Che abbia investito milioni di dollari nella ricerca e nello sviluppo della sua piattaforma per soddisfare un qualche spirito d'avventura? Analizzando il fenomeno "massificazione-del-videogioco" è difficile attribuire responsabilità a soggetti che non siano la massa stessa. E' colpa nostra o è merito nostro, dipende dai punti di vista. Se vogliamo è anche colpa di Id e di quel loro dannato* **shareware** *che, bazzicando per la rete qualche anno fa, bonificava il terreno su cui sarebbero germogliati milioni di videogiocatori della domenica. Ma questa è un'altra storia. Da semplice passatempo per gli* **hackers** *del MIT, il* **videogame** *è diventato di tutti e tutti pretendono la loro "esperienza". Chi con* **Myst**, *chi con* **Doom** *o peggio ancora con* **Deer Hunter**, *ognuno ha trovato il proprio posto nella sempre più ampia ed eterogenea categoria dei "target d'utenza". E' vero, la mediocrità della produzione contemporanea è opprimente (tanto che se mi lasciassero chiuso in un* **Media World** *per un giorno, mi ritroverebbero stecchito alla riapertura. Causa del decesso: Toxoplasmosi), ma non attribuirei tutte le colpe alla massificazione. Quest'ultima potrebbe esserne semmai un antidoto. A dispetto della spaventosa base installata di PlayStation, solo i prodotti di alta qualità riescono a vendere abbastanza da coprire le spese di sviluppo sostenute. Basti*

pensare che Final Fantasy VII *ha venduto oltre 3 milioni e 700 mila copie in Giappone contro i 6 milioni di* Super Mario Bros *per Famicom (uscito in epoca pre-massificazione). Sorprendente. L'ipotesi di parallelismo fra l'industria discografica e quella videoludica acquista significato comparandone i modelli di mercato. Fateci caso: sono identici. Nella fattispecie, Sony ha puntato sulla diversificazione dell'offerta ricalcando quasi pedissequamente le sue stesse strategie adottate in campo musicale, dal* packaging *alle tabaccherie come punti vendita autorizzati. Da questo punto di vista la commistione videogame-musica pop non sorprende più di tanto. Prodigy e Chemical Brothers sono band* underground*? Non ne sarei così sicuro. Se Sony ha pensato di includerne alcuni brani in* WipEout 2097 *(certamente non un prodotto di nicchia, ma destinato a fare da* killer application *per il lancio di PlayStation in Europa) è proprio perché rappresentano egregiamente quella falsa controtendeza che i consumatori sembrano apprezzare. E, guarda caso, non sono stati in pochi a comprarlo. Nel tentativo di tracciare un confine netto fra ciò che è di massa e ciò che non lo è, si rischia spesso di dare al mercato un'interpretazione parziale e soggettiva, che non tiene conto delle diverse "etnie" o "razze" esistenti. Chi apprezza un certo genere di musica, di cinema o di videogiochi appartiene alla massa come tutti gli altri, inutile illudersi del contrario. Ammettendo la propria appartenenza ad un "gruppo" se ne accettano le regole comportamentali esponendosi ad una facile classificazione-gestibilità da parte degli operatori del* marketing*. Si diventa prevedibili. La statistica non "tratta la massa tramite ferree regole matematiche", semplicemente ne anticipa le tendenze in virtù della sua prevedibilità. La massa: l'unico modo per allontanarsene, per non esserne inquinati, è conviverci, operare le proprie scelte di consumo in piena libertà, di dire "oggi mi sparo la Pausini, domani i Massive Attack" senza catalogarsi in funzione delle proprie decisioni, senza badare al giudizio altrui (mutevole quanto il nostro, non temete), senza cercare collocazione in questa o quella nicchia... insomma, lasciando che i sociologi si sbattano all'infinito per determinare quale variabile alfanumerica attribuirci. Generazione X, Y o Z?*

Ciao MOR,
sono un vostro lettore affezionato che ormai ha "ammucchiato" 29 primavere sul groppone. Ho appena terminato di "divorare" il numero estivo di SPC e sento la necessità di fare alcune considerazioni. Credo che buona parte della bontà di una rivista traspaia dai suoi editoriali e dalla rubrica della posta dove si instaura una sorta di contatto diretto tra redazione e lettore. Ho quindi vissuto con una sorta di terrore il "declino" (sicuramente voluto) di MBF che negli ultimi numeri aveva perso entusiasmo e grinta e messo totalmente da parte il suo proverbiale senso critico. Non so quali ragioni lo abbiano portato ad una tale scelta (perché sono sicuro che di scelta si tratta) ma ero molto dispiaciuto di questa "perdita". Sotto quest'ottica, non ho potuto fare altro che essere estremamente felice dell'avvicendamento al timone della rubrica della posta e credo che le premesse per tornare ai vecchi fasti ci siano tutte! Una piccola critica che voglio muovere però riguarda il contenuto delle missive che vengono pubblicate. A parte rare eccezioni infatti, gli argomenti sono triti e ritriti. Non ci sono spunti di dialogo sufficientemente interessanti ed i pochi avuti in passato sono stati bellamente ignorati. Questa, beninteso, non è una colpa della rivista ma, probabilmente, di tutti noi lettori. Penso che manchi un po' di volontà nel cercare di costruire uno scambio di opinioni e spesso si preferisce cercare "l'autonomia" e la "libertà" di un commento indipendente piuttosto che sviluppare una tematica proposta da qualcun altro. Il fatto è che in questo modo si ha una miriade di versioni solo apparentemente diverse ed originali su un insieme molto ridotto di argomenti, i quali rimangono perciò sempre poco approfonditi. Un altro "appunto" che voglio fare riguarda le risposte. Penso che si rimanga abbastanza delusi quando si vede pubblicata la propria lettera, ma senza alcuna risposta o commento da parte vostra. Chi scrive infatti, oltre a voler esprimere pubblicamente il proprio punto di vista, cerca di conoscere l'opinione in merito da parte della redazione... o no (magari ciò è vero solo per me!)?. Infine l'ultima critica: trovo esagerato dedicare così tanto spazio al "made in Japan". Buona parte delle recensioni e delle anteprime ruota intorno a titoli giapponesi che nella quasi totalità dei casi non vedranno mai la luce in versione europea. Che mercato hanno questi titoli? Personalmente non comprerei mai un gioco (a meno che non sia qualcosa di estremamente "immediato") con scritte, menù, voci e manuali in giapponese e che tra l'altro costa una fortuna. Magari ci sono tanti ragazzi in grado di capire gli ideogrammi... io purtroppo no. L'unica volta che sono "caduto in tentazione" è stata con *Gran Turismo* perché pensavo che, in fondo, in un *driving game* non ci fosse granché da capire.

"Non ci sono spunti di dialogo sufficientemente interessanti ed i pochi avuti in passato sono stati bellamente ignorati"

Francesco Cataldo

MIYAMOTO LASCIA NINTENDO (VEDI INTRODUZIONE)? NO PROBLEM, NOA HA GIÀ PRONTI I SUOI SOSTITUTI NATURALI. DA SINISTRA A DESTRA PUCK, MBF E IL SIMON IN UNA FOTO D'ARCHIVIO DELLA REDA (1996).

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE
L.349.000

ABARA BANN	TEL
ALL JAPAN GIRL PROWRESTLING	TEL
ALL JAPAN GRAN TOUR CAR	L.129.000
ALUNDRA	L.109.000
APOCALIPSE	TEL
AZURE DREAMS	L.119.000
BIO HAZARD II	TEL.
BIO HAZARD NEW GENERATION	TEL
BRAVE FENCER MUSASHIDEN	TEL
BUSHIDO BLADE II	TEL
BREATH OF FIRE 3	L.119.000
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CRISIS CITY	TEL.
CRIME KILLER	TEL
DEAD OR ALIVE	TEL
DEATHTRIP DUNGEON	L.89.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.109.000
EINHANDER	TEL
EVANGELION	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	L.109.000
GRAN STREA SAGA USA	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER II	TEL
HAUNTED HOUSE GHOST	TEL
HEART OF DARKNESS	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
LEGEND OF HEROS	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY	TEL
LUPIN 3	TEL
KING OF FIGHTERS 97	L.129.000
KONAMI COLL.	L.109.000
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
YATTAMAN II	L.135.000
JERSEY DEVIL	TEL
MCGRATH SUPERCROSS	TEL
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL
MACROSS	L.99.000
METAL GEAR SOLID	TEL
METAL SLUG	TEL.
MORTAL KOMBAT 4	TEL
METAL GEAR SOLID	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
POCKET FOGHTER	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
RIVAL SCHOOLS	TEL
ROBOT WAR SHOOTING	L.109.000
SAGA FRONTIER	L.109.000
SOUL DEVIDE	TEL
SILHUETTE MIRAGE	TEL
SAILOR MOON	TEL
SOKAGY	TEL
TACTICS OGREE	L.119.000
TAIL CONCERT	L.99.000
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2	L.139.000
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI	TEL

GIOCHI PAL USATI

FIFA 96	L.19.000	MDK	L.37.000
CRASH BANDICOOT 2	L.37.000	ACTUA SOCCER	L.37.000
IMPACT RACING	L.29.000	WILLIAMS ARCADEL	29.000
WIPEOUT 2097	L.37.000	NBA LIVE 98	L.37.000
FORMULA 1	L.29.000	BOMBA 98	L.45.000
ACTUA SOCCER 2	L.45.000	TOMB RAIDER 2	L.37.000
ADIDAS P.SOCCER 97	L.37.000	FIFA 97	L.29.000
GRID RUN	L.29.000	ADIDAS P. SOCCER	L.29.000
PROJECT X 2	L.29.000	LONE SOLDIER	L.19.000
CASTLEVANIA	L.37.000	XENOGEAR (JAP)	L.59.000
CASTLEVANIA (JAP)	L.49.000	TEST DRIVE 4 (USA)	L.39.000
WINNING ELEVE 97(JAP)	L.39.000	WILDARMS(USA)	L.45.000

SAMURAI SHOWDOWN 3 L.37.000
CHIAMA PER I GIOCHI USATI USA/JAP.

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.37.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

ACCESSORI

CAVO RGB SCART	L.19.900
JOYPAD SONY ORIGINALE	L.37.000
MEMORY CARD 15B	L.29.000
MEMORY CARD 120 SLOT	L.55.000
CAVO LINK	L.29.000
PLAYSTICK: TRASFORMA IL TUO PAD IN UN JOYSTICK	L.19.900
PAD DUAL SCHOCK	L.69.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.65.000

VIDEO CD CARD L.199.000
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49

Peccato invece che buona parte del tanto ambito "spessore di gioco" fosse completamente compromesso dalla non comprensione della lingua giapponese! Ok, ho finito di tediarti. Tieni presente però che tutto ciò che non ho riportato come critica è invece di ottima fattura quindi... continuate così!!
Ciao.
Francesco Cataldo
Modena
Via e-mail

(SOTTO) ALCUNE FOTO DI GRAN TURISMO IN VERSIONE GIAPPONESE: POCO COMPRENSIBILE? (VEDI LETTERA DI FRANCESCO CATALDO)

Playground *accoglie con entusiasmo ogni spunto di discussione sufficientemente interessante da dare un senso alla sinergia epistolare che qui si intende produrre. Spesso, però, il dibattito finisce nel momento stesso in cui viene letta la risposta alla missiva che lo propone, il che, inutile dirlo, non ha senso. E' per questo motivo che in futuro tenderò a limitare al minimo indispensabile le mie repliche, consapevole del fatto che molti lettori possano interpretarle in maniera errata, come il tentativo di esaurire un discorso invece di arricchirlo. Personalmente preferirei ricevere lettere senza destinatari precisi (tipo Caro Morpheus, Cari Ragazzi o l'orribile Spett.le Redazione). Già questo potrebbe influire positivamente su chi legge, impedendogli di sentirsi aprioristicamente escluso dal dialogo ed invitandolo a contribuire. O no? Più in generale confesso una certa difficoltà nel riuscire a mettere insieme un numero di lettere "interessanti" sufficiente a riempire le pagine di* Playground. *Vorrei che fosse il contrario. Vorrei trovarmi nell'infelice condizione di dover tagliare missive interessantissime per garantirne l'inclusione in un* Playground *stracolmo di argomenti stimolanti. Un sogno. La realtà mi vede invece anelare alla ricerca di lettere che siano almeno scritte in italiano corrente. Spero che si tratti solo di un boicottaggio momentaneo ai danni del sottoscritto-messo-al-posto-di-MBF e che la posta ritorni ad avere quel sapore pungente d'un tempo. Cambiamo argomento. La copertura di materiale videoludico nipponico sulle pagine di* Super PlayStation Console*: penso sia un pregio e non un difetto. Non vedo perché rinunciare ad offrire un'informazione il più possibile esaustiva sul mondo dell'intrattenimento elettronico. Lo spazio dedicato al* software *d'importazione non pregiudica quello dedicato al mercato ufficiale pertanto escluderei "ritocchi" futuri. Uno dei motivi per cui ritengo* SPC *una rivista completa è proprio questo (e con* Briefs from the Outer Worlds *speriamo di fare un altro passo avanti). Le recensioni di titoli giapponesi mirano ad allargare il "campo visivo" del lettore, non a farlo "cadere in tentazione". Gli avvertimenti in materia linguistica sono sempre espliciti (e quando non lo sono si lascia all'intelligenza del lettore intuirli) e presi in forte considerazione nella determinazione del voto finale.*

Ho ventinove anni e mi sono deciso a scrivere ancora su questa rivista perché mi sono stufato di leggere lettere di ragazzi frustrati che non hanno altro da pensare se non a definire orrendi alcuni *games*. Mi riferisco alla lettera di Ezio Ponari (**Super PlayStation Console** di giugno pag.12). Caro Ezio, come puoi essere avvilito dopo aver giocato a ***Bomba 98***? E come puoi colpevolizzare **Super PlayStation Console** per la *preview*? Fondamentalmente l'unica "balla" mondiale era data dal fatto che i nomi dovevano essere originali. Come avrai scoperto sono tutti inventati, ma fortissimi: per esempio Del Piero è Del Boyo, Batistuta è Batigola, Ronaldo è Santos e così via. Gli unici veri sono i ventidue dell'Inghilterra e una decina sparsi qua e là tra tutte le squadre. L'*engine* grafico che tu definisci "il miglior tranquillante sulla piazza", a me pare molto ben congeniato soprattutto utilizzando la visuale "sull'obiettivo" mentre la velocità del gioco è adeguata al metodo di controllo che è sicuramente originale anche se nelle prime partite può sembrare un po' difficile (visto che ogni volta che tiri in porta devi avere il tempo per mirare prima che il calciatore impatti con la palla. Qualche riga dopo hai definito "i giocatori dalle oscene fattezze..." senza pre-

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435 - Fax 6581662
è aperto il nuovo punto vendita
Via Imbriani, 17/r - 50126 Sesto F.no
Tel. 055 4226452 - Fax 4482714
VENDITA PER CORRISPONDENZA
e.mail: millen@hesp.it
PlayStation
NINTENDO64
SEGA SATURN
Dreamcast
TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

CONSOLES

PLAYSTATION
ABE'S EXODDUS

NINJA

BLAM RPG

STAR GLADIATOR 2

FINAL FANTASY VIII

METAL GEAR SOLID

cisare che sulla famosa *preview* c'erano più di quaranta foto ben realizzate che mettevano in evidenza questo aspetto. A mio modesto parere, i giocatori di *Bomba 98* non sono fatti così male rispetto a quelli di *ISS Pro* anzi, devo farti notare che alcune animazioni (sforbiciata, stop e tiro, tuffo di testa) sono veramente ben realizzate. Oltre a questo non si può restare indifferenti dopo aver visto come esultano i giocatori dopo ogni gol. Io ne ho viste almeno dieci differenti, sicuramente molto belle e piacevoli da vedere (trenino, danza africana, capriola, verticale e così via) tanto da rendere l'incontro virtuale estremamente più realistico.
Un'altra trovata geniale sono le gomitate in faccia e la possibilità di manovrare il portiere quando ha la palla tra i piedi. I rigori sono un altro punto forte. Il mirino è decisamente originale e ti consente di piazzare la palla dove vuoi. La chicca delle chicche sta nel fatto che la disposizione dei giocatori in campo non è prestabilita, ma può essere modificata a piacimento.

Devo notare anche che finalmente abbiamo un gioco dove le squadre controllate dalla CPU commettono falli a manetta rendendo l'incontro più realistico (non come in *FIFA*, dove per subire un fallo bisogna giocare almeno dieci partite consecutivamente). Concludendo, voglio far notare ad Ezio Ponari che *Bomba 98* non è "un orrendo gioco", ma un simpatico e divertente prodotto, in grado di regalare ore di divertimento allo stato puro e che come ogni cosa non è esente da difetti. Può piacere oppure no. Devo inoltre complimentarmi con lo staff di **Super PlayStation Console** per le *preview* e le *review*, sempre puntuali le prime e fiscalissime le seconde. Attenzione! Io non sono un responsabile del *marketing* della BMG Interactive, ma solo un appassionato di giochi di calcio, quindi, in attesa di *ISS Pro 98* ci si può tranquillamente divertire con questo simpaticissimo *Bomba 98* che, considerando l'inesperienza dei programmatori BMG in questo tipo di giochi, con le loro idee innovative sono riusciti a bagnare il naso a titoli come *Actua 2, FIFA 98 e Adidas Power Soccer 98*.
Un superplaystation ciao,
Cristian
Cremona

Se c'è qualcosa su cui* Super PlayStation Console *ed i suoi lettori sono d'accordo è la mediocrità di* Bomba 98. *La lettera di Cristian dimostra comunque quanto ci sia ancora da imparare in materia di "gusti personali".

"Bomba 98 non è "un orrendo gioco", ma un simpatico e divertente prodotto, in grado di regalare ore di divertimento allo stato puro"

Cristian

TALUNA CRITICA (NON FACCIAMO NOMI...) HA PREMIATO* BOMBA 98. *CRISTIAN NON AVRÀ MICA TUTTI I TORTI... O NO?

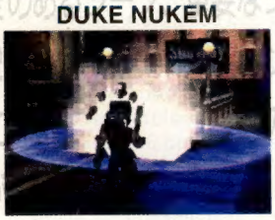
No Morpheus, non ci siamo. Mi hai frainteso, forse non volutamente... Io mi aspettavo che la risposta alla mia *(Playground n°50)* non potesse che essere critica (chi dichiara di acquistare CD copiati deve almeno essere condannato da chi del settore ne ha fatto il proprio lavoro: TU), ma, a costo di mettermi troppo sulla difensiva, ci tengo a precisare che io non "credo nell'immagine (lungi dalla mia educazione ed estrazione sociale... bassa) nell'apparenza (ok ok, eccezione obbligata per le belle donne...) e nella quantità" come mi accusi. Di far vedere giochi agli

NINTENDO

BANJO KAZOOIE

SPYRO THE DRAGON

DUKE NUKEM



STARWARS 2

WORLD GP 64

TUROK 2

PERFECT DARK

ZELDA 64

DREAMCAST

SONIC R

VIRTUA STRIKER

D 2

VASTO ASSORTIMENTO SOGGETTI IN RESINA E VINILE

OFFERTE

IN OCCASIONE DELL'APERTURA DEL NUOVO PUNTO VENDITA A SESTO F.NO AVRETE LA POSSIBILITÀ DI TROVARE UN VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI "CLASSIC" AL PREZZO DI **L. 59.000**

INOLTRE: OGNI 2 TITOLI NOVITÀ 1 TITOLO "CLASSIC" IN OMAGGIO

CONSOLE PSX + MEMORY + 1"CLASSIC" **L. 299.000**

SIMULATORI DI VOLO

Salve a tutti, sto cercando disperatamente un buon simulatore di volo per PlayStation, uno di quelli dove atterrare e decollare diventi importante (ricordate *Chuck Yeager's Air Combat*?) Esiste qualcosa? Sareste così gentili da inviarmi qualche titolo?
Grazie infinite e complimenti per il vostro lavoro così ben fatto.
Enrico
Via e-mail

Originariamente indirizzata alla rubrica delle FAQ, *la domanda di Enrico merita l'ospitalità di* Playground *e l'attenzione dei lettori. "Esiste qualcosa?" Purtroppo no (*Ace Combat 2 *è solo un'interpretazione* arcade *e parziale del genere), ma perché? Cosa impedisce al fenomeno di commistione PC-Console (a cui dobbiamo* Command&Conquer, SimCity 2000, Warcraft 2 *ed altro ancora) di accogliere il genere dei simulatori di volo? Possono l'età media dell'utente PlayStation e la latitanza di una periferica di* input *come la tastiera, determinare l'esilio dei simulatori dalla* line-up *Sony? Come sottolineato nell'editoriale del mese scorso, l'età del videogiocatore medio è in crescita costante, la diversificazione dell'offerta sottolinea la diversificazione della domanda (fra cui anche quella di simulatori di volo), pertanto attribuire le cause del "boicottaggio" a fattori demografici non ha senso. Resta il problema della periferica. Il simulatore di volo, inteso come tentativo di riprodurre il più fedelmente possibile il funzionamento di velivoli civili o militari, esige una pletora di comandi che i tasti del* controller *PlayStation non riescono a coprire. Quelli di Intellivision e Jaguar avrebbero potuto, ma i limiti tecnici nel primo caso ed il fallimento commerciale nel secondo, hanno impedito a priori la trasmigrazione. Oggi i presupposti ci sono, esistono numerosi tastierini semplificati per PC che non farebbero fatica a trovare collocazione al fianco di una console della nuova e prossima generazione. Le voci di tastiere o periferiche supplementari si rincorrono di continuo durante la presentazione di nuovo hardware (*Dreamcast, *ad esempio, ne prevede una), ma, di fatto, non vengono mai introdotte. Il problema pare risiedere quindi in una terza probabile causa: l'abitudine. L'impiego di architetture hardware capaci di generare con efficacia complessi ambienti tridimensionali ha accorciato enormemente le "distanze funzionali" fra PC e console, eppure il retaggio dell'era bidimensionale sembra ostacolare la reinterpretazione dei sistemi domestici dedicati all'intrattenimento elettronico come macchine polifunzionali, capaci di accogliere le medesime tipologie videoludiche destinate al mercato PC. Il futuro è comunque ricco di sorprese, soprattutto in campo videoludico, e non escluderei la possibilità, per quanto remota, di partecipare a campagne belliche sui cieli virtuali del Kuwait ai comandi di una delle prossime console. Incrociamo le dita...*

amici poi, nun me ne pò fregàddemeno e i CD jap costano, eeeeh se costano... Ultimo appunto: io non cerco pretesti e NON INCOLPO GLI ALTRI per quello che faccio, é solo colpa mia... semplicemente mi sentivo tanto vicino alla "mia reda" da voler parlare con voi di un dramma mio e di molti...
ma forse il MERCATO vince sempre e la libertà di parola é ormai una scatola vuota che ti costringe a dire, di ciò che magari pensi sul serio, solo le parti più banali. OK per le Spice: la "massificazione della stupidità"... Spero tu mi risponda (viste le accuse pesantelle che mi hai portato...).
Saluti e buon lavoro...
Emiliano Andretti
allemy@hotmail.com

Se t'ho frainteso non è stato certo volutamente. Alla luce delle tue delucidazioni capisco il moto di disapprovazione che ti anima e ti chiedo scusa. Palla al centro. Ricominciamo. Rischio di fraintenderti nuovamente (a questo punto non saprei più a chi darne la colpa...), ma non vedo traccia di banalità in ciò che ho scritto. Se credi che io come tutta la redazione di SPC *condividiamo il "dramma" della pirateria nascondendoci dietro vistosi luoghi comuni, ti sbagli. Ciò che penso sul serio è proprio ciò che ho detto, né più né meno, anche a proposito della questione "immagine" (cosa che non ti riguarda, fortunatamente, ma che interessa molti altri acquirenti di* software *contraffatto a cui la mia replica era implicitamente indirizzata). Rischio di ripetermi, ma mi preme sottolineare l'ambiguità di un comportamento apparentemente pro-pirateria, ma in netto contrasto con una voglia di cambiare che non è ostacolata da alcun tipo di assuefazione.*
Più in generale, non penso ci sia molto da dire sulla pirateria o quantomeno che esista un percorso di analisi del fenomeno che conduca a risultati differenti dalla sua condanna. Vogliamo procedere per assurdo? Ok. La pirateria non danneggia il mercato. Al limite aumenta l'incidenza dei costi fissi per unità prodotta facendo lievitare i prezzi al consumo, incide negativamente sulla qualità media del prodotto videoludico, ostacola la crescita dei piccoli produttori favorendone l'acquisizione da parte di colossi come GT Interactive o Eidos. Ma il videogiocatore se ne frega, compra software *pirata lui. Le piccole case scompaiono, le* majors *perdono interesse e soldi nell'affare "videogame", la pubblicità dei negozi specializzati scompare insieme alle riviste che se ne nutrivano. Ma il videogiocatore se ne frega, compra* software *pirata lui. Il giro d'affari si riduce attorno alle 200mila lire mensili, l'industria torna al suo primissimo stadio, quello embrionale. Gli unici quattro programmatori con ancora un tetto sulla testa, dopo tre anni e cinque mesi di duro lavoro, pubblicano la versione tridimensionale di* Pong! *distribuendola attraverso il collaudatissimo sistema delle visite a domicilio. La versione pirata di* Pong! 3D *giunge nelle case dei videogiocatori ancor prima che bussino alla porta. Colpo di scena, il pirata si estingue. Non esistono più giochi da copiare. FINE.*

Bene bene, carissimi esseri che circolate in redazione... BUONGIORNO! Aprite le finestre, riempite i vostri cuori, sorridete alla vita perché essa sorride a Voi. Se così non fosse allora sareste nelle mie stesse condizioni. Si vabbè, dobbiamo parlare di videogiochi, di recensioni bastarde, di trucchi cazzuti, di quant'è bravo ciuffo boy che lavora in *FFVII*... ma sinceramente non ne ho voglia. A proposito Matteo, sono molto curioso di sapere che taglio di capelli hai. Io immagino tu sia moro con i capelli ricci media lunghezza (modello sessantottino in vacanza ad Antigua). *(Sbagliato. Avanti un altro...)*
Sono sempre più entusiasta di Ronaldo e di tutte le brasiliane in genere, di *Resident Evil 2* (anche se alla terza volta che l'ho giocato ho provato come un po' di... rottura di c****oni), di *Gran Turismo* e di tutte quelle bellezze italiche che sollazzano la nostra vista da giugno in poi, facendo trasparire, se non proprio *burlà de foera*, una tetta qua e là... ma sì girati, proprio là o lì a seconda di dove ti trovi. Ma sapete che quando ho finito *Tomb Raider II* ho provato un senso di vuoto incredibile, come quando vuoi a tutti i costi fare *zin zin* con la tua vicina prosperosa e dopo che ci sei riuscito (hai cioé copulato... o è più corretto dire trombato?) pensi: "credevo fosse più animala". Con *Resident Evil 2* invece avevo già capito (ma pensa come sono furbo) a metà del primo gioco che non avrei mai provato le stesse emozioni della prima volta. Già, ho come l'impressione che una volta sverginato non sia più la stessa cosa... ma cosa non è più la stessa cosa? Tutto! Se questo mio ultimo pensiero al quale sono molto legato (da adesso) trova dei seguaci fatemelo sapere, incontriamoci in rete, beviamoci su un negroni, giochiamoci una caratura della Tris e facciamoci una *jam session* a base di Ben Harper e Lenny Kraviz... se vogliamo esagerare anche di Cristina D'avena vestita di pelle, frustino in mano che ripete ossessivamente "dai piccolo, non fa male". Cosa si dice di bello sulla Play? Abbiamo abbattuto tutti i nintendomaniaci? Bbbene, adesso fustighiamo i segamaniaci (o segaioli)! A proposito, Vi propongo un'alleanza con BMG; siete riusciti infatti, mettendo sulle Vs. copertine Gazza (aprile) e Zola *(Bomba 98) (Zola in copertina? e quando?)* come alfieri dei Mondiali, a farli rimanere a casa, esclusi, mazziati, cancellati dalla Nazionale. Capita. Mi piacciono i giochi di calcio, ma invidio chi ha versato le lacrimucce per *FFVII*, è segno di nobiltà d'animo, non che io non lo sia, ma preferisco inveire su tutto e tutti quando prendo un gol a *FIFA 98* e viceversa fare un esemplare gesto dell'ombrello (conosciuto da tutti come un nobilissimo vaffan***o) quando scardino la rete spezzando le reni al portiere, facendo gioire l'intero stadio e via dicendo. Oh dimenticavo, complimenti vivissimi per la pubblicazione di quelle belle fregnone che ho visto apparire nelle pagine della posta degli ultimi numeri, bellissima mossa... e a chi si pone il dubbio se fosse meglio la Lara Croft virtuale o la sua controparte fisica (molto, ma molto fisica) dico solo una cosa, no è meglio che non la dica. Cià Mat *(sigh!(2))* stam ben e ricordati che ti invidio perché fai quel lavoro lì... e salutatemi con affetto Didimo perché apprezzo il suo modo di scrivere e mi piacerebbe conoscerlo anzi, vorrei conoscere anche voi e, se le avete, anche le Vs. sorelle... c***o aspettate ad invitarmi in redazione, male che vada porto una cassa di Stella Artois!
Ciao
MAX

C'è sempre un modo per riempire Playground *nei momenti di magra come questo. Basta cercare in fondo al cestino, recuperare, riciclare e pubblicare...*

RISERVATO AI RIVENDITORI

la nostra
PRIMA
QUALITÁ
è la
VELOCITÁ.

importazione e distribuzione
MYSOFT
videogiochi per console

PlayStation
NINTENDO
SEGA SATURN
DVD

www.mysoft.it • e-mail.mysoft@mysoft.it

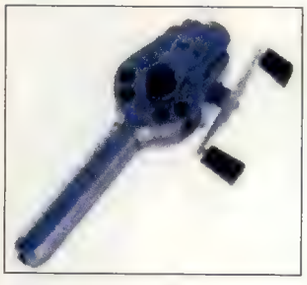
I nomi citati sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici. Tutti i diritti sono riservati.

C.SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 81 - TORINO - TEL. 59.60.16•59.59.17 - FAX 50.99.387•50.99.394

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

BASS LANDING *(ASCII) VIENE VENDUTO CON UN INEDITO QUANTO BIZZARRO* **CONTROLLER.** *MA LA "MANETTA" PENSATA PER* **GO BY TRAIN** *DI* **TAITO** *RESTA LA NOSTRA PREFERITA...*



Carissimo Morpheus,
vorrei sapere se esistono simulatori di pesca per PlayStation che sfruttino il *feedback* del *Dual Shock*.
Ciao
Francesco Matarrese
Via e-mail
PS: E' vero che si possono utilizzare Dragon e Kazuya in *Tekken 3*?

Certo, l'ultimo in ordine di uscita si chiama **Bass Landing** *di ASCII, un simulatore di pesca estremamente realistico, tanto realistico da includere nella confezione un* **controller** *dedicato a forma di canna da pesca (non tutta, solo l'impugnatura e il mulinello). Un meccanismo di* **feedback** *interno riproduce tutte le sollecitazioni del caso. Disponibile solo d'importazione. Riguardo a* **Tekken 3** *debbo annunciarti che la notizia della disponibilità di Dragon e Kazuya come personaggi segreti appartiene alla deprimente categoria dei Pesci d'aprile.*

PLANET ZEON: *UN PEZZO DA COLLEZIONE? VEDI LETTERA DELL'ANONIMO LETTORE.*

Spett.le Redazione,
Qualche mese fa ho acquistato il volante della *Mad Catz* con cui mi sono potuto divertire giocando a *Formula 1 '97*. Da circa due settimane ho acquistato la versione PAL di *Gran Turismo* e, con rammarico, ho constatato che attaccando il volante il gioco non parte (per mia fortuna possiedo un *controller* analogico). Potete dare una spiegazione al mio problema? Ve ne sarei grato.
Andrea Iannuzzi
Santeramo in colle (BA)

La spiegazione del problema è semplice: **Gran Turismo** *non è compatibile con i volanti della vecchia generazione (quella pre-*Dual Shock*). Come avrai letto sul numero scorso di* **Super PlayStation Console** *(pag. 13), esiste un sistema alquanto rudimentale per ovviare al problema (scollegare la periferica durante i caricamenti). Ultimamente, però, è giunta in redazione la provvidenziale notizia dell'esistenza di una combinazione di tasti capace di ottenere il medesimo risultato: basta tenere premuti i tasti* L2, R2, SEL *e* ST *del volante durante i caricamenti.*

Vorrei indirizzare il seguente quesito al buon Simone "Didimo" Bregni: controllando nella mia cantina (una cantina tipo casa degli Addams), ho trovato questo vecchio *videogame* (ti mando anche la foto) che sinceramente non ricordavo di avere... "*Planet Zeon*: il primo videogioco completamente tridimensionale" (queste sono le parole sulla scatola). Il gioco non è così brutto, è un po' monotono, ma non brutto. Volevo sapere se ne hai già parlato su **Retrogaming** o se ne parlerai in futuro. In poche parole, ma tu sapevi dell'esistenza di questo gioco della Tomy?
Anonimo

Risponde Simone "Didimo" Bregni: "Il giochino in questione è uno dei cinque modelli di **hand-held** *"tridimensionali" prodotti dalla nipponica Tomy tra l'83 e l'84, importati in Italia da Sebino (si, proprio quella delle bambole). Dalla caratteristica forma a binocolo,* **Planet Zeon** *e* **Sky Attack** *erano battaglie aliene e* **Thundering Turbos** *una corsa delle auto. Ai tre modelli originali nell'84 si aggiunsero* **Shark Attack**, *una caccia allo squalo, e* **Jungleman**, *simile al gioco da bar* **Jungle King**. *Come avrai intuito dall'articolo* **Retrogaming** *del mese scorso, dedicato proprio ai portatili, non ho mai nutrito grande simpatia per i giochini della Tomy; questi almeno erano davvero elettronici e non meccanici, ma gli* **hand-held** *Tomy non brillavano per originalità, erano ripetitivi e noiosi, come appunto hai potuto constatare anche tu. Non si tratta solo del fatto che ormai sono "sorpassati": i* **Game&Watch** *della Nintendo più o meno dello stesso periodo sono molto meglio, ancora oggi. Tutti i cinque modelli erano basati sullo stesso identico* **hardware**. *L'illusione tridimensionale era in realtà creata da un sistema ottico semplicissimo, già applicato negli anni '50 a un visore per immagini tridimensionali chiamato* **ViewMaster**, *della GAF, che a sua volta aveva riciclato e migliorato i visori stereoscopici in voga sin dalla fine del secolo scorso: due immagini identiche poste a una certa distanza l'una dall'altra vengono interpretate dai nostri occhi come una sola immagine in rilievo. Meccanismo per nulla sofisticato, dunque: nulla a che vedere con i visori del* **Vectrex**, **Master System** *o, più recentemente, del* **Virtual Boy**. *Il tuo* **Planet Zeon** *appartiene alla seconda generazione dei portatili, secondo la mia classificazione: schermo a diodi colorati. L'applicazione del 3D non è a mio giudizio da vedere come una vera innovazione tecnologica che giustifichi l'appartenenza a una generazione successiva, o la creazione di una generazione "a sè": il meccanismo 3D fu abbandonato subito. Come avrebbe dovuto capire la Nintendo prima di commercializzare il* **Virtual Boy**, *giocare guardando attraverso un visore binoculare NON è per niente comodo, e anzi regala un magnifico mal di testa nel giro di 10 minuti. Perché tanto dolore? Ecchiccelofaffà? A tua consolazione, nel mercato dei portatili i 3D Tomy sono considerati piuttosto rari: per forza, non è che se ne siano venduti molti, eheheheheh...*
Ciao,
Didimo".

Gentili amici di SPC,
mi ritengo un grande appassionato di videogiochi, in particolare di quelli giapponesi. Ecco le mie domande:
1. Ditemi tutto quello che sapete su *X-Files*. Ho letto che sta per uscire. E' vero che lo doppiano in italiano?
2. C'è qualche possibilità di vedere *Final Fantasy VIII* in italiano?
3. Adoro i giochi tipo *Yattaman, Capitan Tsubasa, Ranma 1/2, Doraemon 2* che si rifanno ai cartoni animati giapponesi... cosa mi riserva il futuro?
4. Pubblicherai la mia lettera anche se è scritta a mano e non è una *e-mail*?
Devilman

1. **X-Files** *è previsto per il 4 dicembre (PAL) ed è molto probabile la localizzazione linguistica.*
2. Dopo la brutta esperienza di **Final Fantasy VII** *(tradotto in inglese, spagnolo, francese e tedesco, ma non in italiano) non sappiamo più cosa aspettarci.*
3. Un fantastico **majhong** *basato su* **Evangelion***! Scherzi a parte, tieni d'occhio* **Big in Japan** *per ogni novità a riguardo.*
4. Certo. Se scrivi in maniera chiara e leggibile, perché no?

Salve ragazzi,
leggo **Super PlayStation Console** solo da pochi mesi, ma mi sono subito reso conto della vostra grande professionalità. Sono un appassionato di giochi di strategia alla *Command & Conquer* e voglio provare *Sim City 2000* o *Starcraft 2*. Qual è il vostro parere? Meglio l'uno o l'altro? O ne esistono di migliori?
Vi sarei molto grato se mi segnalaste i rispettivi voti da voi assegnati. E ancora. Se dovesse uscire una console Sony a 64-bit sarà compatibile con i giochi a 32-bit o sarà inevitabile la loro archiviazione?
Firma illeggibile

Sim City 2000 *e* **Starcraft 2** *sono due prodotti decisamente*

diversi pertanto non comparabili. Il primo offre la possibilità di costruire intere città e di governarle in veste di sindaco, il secondo di allestire truppe da mandare al macello (alla C&C *per intenderci). Oltre all'imminente* C&C: Red Alert Retaliation, *Westwood Studios è alle prese con* Tiberian Sun, *seguito genuino e non mero* update *della fortunata serie di strategici in tempo reale. Sebbene attualmente previsto solo per PC non abbandonerei la speranza di vederlo girare anche sul 32-bit di Sony nel prossimo futuro.*
PlayStation 2 non sarà retrocompatibile.

Ciao a tutti,
posseggo una PlayStation solo da pochi giorni e vorrei avere alcune informazioni sui giochi sportivi.
1. Quali sono secondo voi i migliori giochi di calcio in versione PAL?
2. Qual è il più bel gioco di basket versione PAL?
3. Ci sono altri giochi di tennis oltre ad *Actua Tennis*?
4. Che voto avete dato a suo tempo a *FIFA '98*?
5. E' previsto per il prossimo campionato di calcio *FIFA '99*?
Francesco Mariani
Terracina (LT)

1. Bomba 98 *è ovviamente al primo posto della mia classifica personale (scherzo). Ti suggerisco* ISS Pro '98 *(Konami, recensito a pagina 58) o* Winning Eleven 3 World Cup France 98 *(Konami, JAP). Se vuoi spendere poco è da qualche mese disponibile la versione Platinum di* ISS Pro *(sempre Konami).*
2. NBA In The Zone 2 *(Konami). Personalmente lo preferisco ai seppur ottimi* NBA Live '98 *(EA Sports) e* Total NBA '97 *(Sony).*
3. Sampras Extreme Tennis *(Codemasters) e* Smash Court Tennis *(Namco) tanto per citare i migliori.*
*4. 78% (*SPC *#49).*
5. Il campionato di calcio non avrebbe lo stesso sapore senza l'ennesimo FIFA *sugli scaffali dei negozi. Previsto per la fine dell'anno.*

Salve a tutti!
Sono una ragazza 16enne (giovane?! siiii) appassionata dall'età di sei anni di questi maledettissimi videogiochi. E sì avete letto bene, maledettissimi, perché una volta che ci giochi è improbabile che tu riesca a smettere! Nessun motivo mi ha spinto a scrivervi, ad essere sincera, forse il fatto che sulle pagine della vostra posta è raro leggere *mail* di ragazze, o forse perché mi piacciono i giochi. OK, eseguirò il solito e mero rito delle domande finali:
1. Potreste elencarmi i giochi esistenti per PlayStation dedicati ai vampiri?
2. Perché non riesco a finire *FFVII*? Non dite: "*Perché sei una ragazza!*". Vi uccido...
3. Che fine ha fatto Jun? Perché è sparita dalla saga di *Tekken*? So che al suo posto c'è Jin, ma dopo essermi consumata le dita ad imparare le *combo* di Jun, scopro che nel terzo episodio non c'è!
4. Un favore: potreste consigliarmi un buon sito (pieno di immagini) su Jin Kazama e Hwoarang?
5. Quando finirà la saga di *Mortal Kombat*?
6. Meglio *Spice World* o *Parappa The Rapper*?
lenoci@mail.ncn.it

1. A parte Castlevania *di Konami (aka* Dracula X*) non vedo cos'altro possa meritare la definizione di "gioco dedicato ai vampiri"...*
2. Il sesso non conta. Ciò che serve è perseveranza, pazienza e tattica.
3. Chiedilo a chi sostiene che Tekken 3 *sia una copia di* Tekken 2*...*
4. Prova partendo dal sito www.anipike.com.
5. Mai temo.
6. Fra i due, Parappa The Rapper*, senza dubbio. Oppure* Bust-a-Groove *(aka* Bust-a-Move *– recensito sul numero 49 di* SPC*) previsto per il 6 novembre in versione PAL o l'imminente* Dance! Dance! Dance! *di Konami (vedi* Big in Japan *#50).*
A dire il vero tutto, se vogliamo, purché non sia Spice!

MEGLIO* PARAPPA THE RAPPER *O* SPICEWORLD*? UNA BELLA LOTTA...

FANTASTICA CAMPAGNA DI ROTTAMAZIONE

PC Pratico ti regala 30.000 lire*

*Consegna il CD-ROM allegato a PC Pratico di Settembre a un rivenditore Gensoft per usufruire di uno sconto di 30.000 lire su uno dei seguenti titoli: SuperEnalotto, Totocalcio vocale, Totogoal vocale, Serie A Fantacalcio vocale. Non perdere quest'occasione!

Mark Street

OFFERTE MoSTRuoSe

SONY PLAYSTATION PAL

4-4-2	85.000
ACE COMBAT 2	99.000
ACTUA ICE HOCKEY	85.000
ACTUA SOCCER 2	85.000
ADIDAS POWER SOCCER 98	95.000
AGENT ARMSTRONG	95.000
AIR RACE	99.000
ARC OF TIME	79.000
ATARI GREATEST HITS VOL 2	99.000
AUTODESTRUCT	89.000
AYRTON SENNA KART DUEL 2	89.000
BEAST WARS TRANSFORMER	99.000
BLOODY ROAR	95.000
BOMBA 98	99.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN HELIX	99.000
BROKEN SWORD 2	99.000
BUBBLE BUBBLE	85.000
BUG RIDER	99.000
BURNING ROAD	79.000
BUSHIDO BLADE	85.000
BUST A MOVE 3DX	79.900
C&C: RED ALERT	99.000
CARDYNAL SYN	99.000
CASPER	79.000
CASTLEVANIA	105.000
CESAR PALACE	99.000
CHESSMASTER 3D	69.000
CHILL	89.000
CLOCK TOWER	105.000
COLLIN MC RAE RALLY	105.000
COLONY WARS	79.000
COOL BORDER 2	99.000
COURIER CRISES	89.000
CRASH BANDICOOT 2	95.000
CRITICAL DEPTH	79.000
CROC	89.000
DARKLIGHT CONFLICT	69.000
DEADBALL ZONE	105.000
DEATHTRAP DUNGEON	105.000
DIABLO	99.000
DUKE NUKE'M	79.000
EVRYBODY'S GOLF	85.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	99.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	99.000
FIGHTIN FORCE	99.000
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1 97	105.000
FORMULA KART SPECIAL EDITION	89.900
FORSAKEN	105.000
GEX 3D	99.000
G-POLICE	95.000
GRAN THEFT AUTO	95.000
GRAN TURISMO	99.000
HERCULES	95.000
INDY 500	95.000
IZNOGOOD	89.000
JET RIDER 2	79.000
JURASSIK PARK LOST WORLD	89.000
KICK OFF WORLD OF MANAGER	105.000
KLONOA	95.000
KURUSHI	79.000
LAST REPORT	95.000
LUCKY LUKE	99.000
MADDEN 98	99.000
MAGIC THE GATHERING	99.000
MARVEL SUPER HEROES	99.000
MASTER OF TERAS KASI	99.000
MATCH DAY 3	99.000
MAXIMUM FORCE	99.000
MDK	79.000
MEGAMAN X3	85.000
MEN IN BLACK	109.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95.000
MOTO RACER	89.000
MOTORHEAD	99.000
NAGANO WINTER OLYMPIC	109.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	85.000
NAMCO MUSEUM VOL 4	85.000
NBA FASTBREAK 98	99.000
NBA LIVE 98	99.000
NBA PRO 98	105.000
NEED FOR SPEED 3	99.000
NEUMANN HAAS RACING	95.000
NHL 98	99.000
NHL FACE OFF 98	79.000
NIGHTMARE CREATURES	95.000
NUCLEAR STRIKE	89.000
ODDWORLD:ABE'S ODISSEY	89.000
ONE	99.000
OVERBOARD	79.000
PANDEMONYUM 2	89.000
PGA TOUR GOLF 98	99.000
PITFALL 3D	105.000
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
PLATINUM ACTUA SOCCER	49.900
PLATINUM ADIDAS POW.SOCCER	49.900
PLATINUM AIR COMBAT	49.900
PLATINUM ALIEN TRILOGY	55.000
PLATINUM ALONE IN THE DARK 2	59.900
PLATINUM BUST A MOVE 2	55.000
PLATINUM COMMAND & CONQ.	55.000
PLATINUM CRASH BANDICOOT	49.900
PLATINUM CYBERIA	59.000
PLATINUM DESTRUCTION DERBY	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2	49.900
PLATINUM DIE HARD TRILOGY	55.000
PLATINUM DISRUPTOR	59.000
PLATINUM FADE TO BLACK	55.000
PLATINUM FORMULA 1 96	49.900
PLATINUM ISS SOCCER DELUXE	49.900
PLATINUM ISS SOCCER PRO	59.000
PLATINUM KING'S FIELD	59.000
PLATINUM KRAZY IVAN	59.000
PLATINUM LOADED	49.900
PLATINUM MICROMACHINES V3	55.000
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRIL.	59.000
PLATINUM PANDEMONYUM	49.900
PLATINUM PARAPPA THE RAPPER	49.900
PLATINUM PENNY RACERS	59.000
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE	49.900
PLATINUM PROJECT X2	59.000
PLATINUM RAIDEN PROJECT	59.000
PLATINUM RAYMAN	55.000
PLATINUM RETURN FIRE	59.000
PLATINUM RIDGE RACER	49.900
PLATINUM RIDGE RACER REVOL.	49.900
PLATINUM ROAD RASH	55.000
PLATINUM SOVIET STRIKE	55.000
PLAT. SPOT GOES TO HOLLIWOOD	59.000
PLATINUM TEKKEN	49.900
PLATINUM TEKKEN 2	49.900
PLATINUM TENKA	59.000
PLATINUM THUNDERHAWK 2	59.000
PLATINUM TOBAL N°1	59.000
PLATINUM TOMB RAIDER	59.000
PLATINUM TOSHINDEN 2	59.000
PLATINUM WIPE OUT	49.900
PLATINUM WORMS	59.000
PLATINUM X2	59.000
POWERBOAT RACING	105.000
POWERPLAY HOCKEY 98	85.000
POY POY	105.000
PREMIERE MANAGER 98	99.000
RAGE RACER	99.000
RAPID RACER	85.000
RASCAL	85.000
RAYSTORM	85.000
REBOOT	95.000
RESIDENT EVIL 2	119.000
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	89.000
ROAD RASH 3D	99.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SAMPRAS TENNIS	79.000
SHADOW MASTER	89.000
SIM CITY 2000	69.000
SKULL MONKEYS	95.000
SNOW BREAK EXTREME	89.000
SNOW RACER 98	99.000
SPAWN	79.000
SPICE WORLD	59.000
STAR WARS:REBEL ASSAULT 2	89.000
STARWINDER	69.000
STEEL HARBINGER	69.000
STEEL REIGN	79.000
STREET FIGHTER EX PLUS	99.000
SUPER MOTOCROSS MC GRATH	105.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	79.000
SYNDICATE WARS	89.000
TENNIS ARENA	99.000
TEST DRIVE 4	99.000
THEME HOSPITAL	99.000
TOCA TOURIN CAR	95.000
TOMB RAIDER 2	105.000
TOMMY MAKINEN INT. RALLY	95.000
TOSHINDEN 3	95.000
TOTAL DRIVIN'	89.000
TOTAL NBA 98	79.000
VERSAILLES	105.000
VMX RACING	89.000
VR POOL	89.000
V-RALLY	89.000
WCS	89.000
WARCRAFT 2	89.000
WARHAMMER 2: DARK OMEN	99.000
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	105.000
WCW NITRO	89.000
WCW VS THE WORLD	85.000
WING OVER	105.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	105.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	99.000
Z	79.000

SONY PLAYSTATION JAP

3D FIGHTIN TUCOOL	145.000
ALL JAPAN GT CAR CHAMP.	155.000
BIO HAZARD 2	129.000
BLUE LEGEND OF WATER LTD	149.000
BLUE SABRE KNIGHTS	79.000
BOMBERMAN WARS	139.000
BOMBERMAN WORLD	129.000
BRAVE FENCER + FFVIII DEMO	165.000
BRAVE PROVE	159.000
BUSHIDO BLADE 2	149.000
CHORO Q3	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	149.000
CRISIS BEAT	139.000
DOUBLE CAST	149.000
DYNAMITE BOXING	149.000
ELEMENTAR GEARBOLT	139.000
EVANGELION	179.000
EXALEGIUSE	129.000
GODZILLA CARD BATTLE	139.000
GUNDAM BATTLEMASTER 2	169.000
KAGERO	139.000
KING OF FIGHTER 97	149.000
LUNAR THE SILVER STAR STORY	169.000
MASTER FIGHTER	139.000
NAMCO MUSEUM SP EDITION	79.000
OVERBLOOD 2	159.000
PARASITE EVE	149.000
POCKET FIGHTER	149.000
PRIVATE JUSTICE SCHOOL	159.000
PRO WRESTLING SENGOKUDEN 2	155.000
RAINBOW WINGS	99.000
SNOW BREAK	59.000
SOIKAIGJI	169.000
SOL DIVIDE	139.000
SUPER ADVENTURE ROCKMAN	155.000
TEKKEN 3	125.000
THUNDER FORCE V	145.000
ULTRAMAN TIGA VS DINA	139.000
WINNING ELEVEN 3: FRANCE 98	159.000
ZERO DIVIDE 2	79.000

SONY PLAYSTATION USA

AZURE DREAMS	139.000
BATMAN & ROBIN	135.000
BIOFREAKS	125.000
BLAZE AND BLADE	129.000
BREATH OF FIRE 3	139.000
BUSHIDO BLADE	79.000
CONSTRUCTOR	135.000
CONTRA THE ADVENTURE	135.000
DEAD OR ALIVE	125.000
EINHANDER	129.000
ELEMENTAL GEARBOLT	129.000
FINAL FANTASY TACTICS	135.000
FOX SPORT GOLF 99	125.000
FOX SPORT SOCCER 99	125.000
GRANDSTREAM SAGA	139.000
HOT SHOTS GOLF	125.000
ISS SOCCER PRO 98	135.000
MASTER OF MONSTER	125.000
MC GRATH SUPERCROSS	125.000
MORTAL KOMBAT 4	129.000
N2O	119.000
OFF ROAD CHALLENGE	135.000
POINT BLANK + G. CON	179.000
ROAD RASH 3D	125.000
SAN FRANCISCO RUSH	119.000
SHADOW GUN ROBOT WARS	135.000
SILHOUETTE MIRAGE	129.000
TACTICS OGRE	139.000
TAKKEN 3	125.000
TIME CRISES + GUN	179.000
TOMBA	119.000
TURBO PROP RACING	129.000
VIGILANTE 8	125.000
WCW NITRO	135.000
WWF WARZONE	135.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	125.000
RESIDENR EVIL 2	129.000

ACCESSORI PLAYSTATION

ACTION REPLAY PRO	79.000
BORSA + JOYPAD + MEMORY ORIG.	85.000
DUAL SHOCK GUN +FORCE FEEDBACK (COMPATIBILE GUN-CON)	99.000
EXTANSION CABLE	29.900
GUNCON+FOOTPEDAL	89.000
JOLT GUN CON EFFETTO RINCULO (COMPATIBILE GUN -CON)	129.900
JOYPAD ASCII	45.000
JOYPAD ASCII RESIDENT EVIL 2	89.000
JOYPAD EXTREME COLOR	29.900
JOYPAD SONY COLOR ORIGINALE	45.000
JOYPAD SONY DUAL SHOCK ORIG.	65.000
JOYPAD SONY ORIGINALE	45.000
JOYSTICK NAMCO ARCADE STICK	99.000
JOYSTICK SPECIAL. ASCIIWARE	109.000
LINK CABLE	35.000
MEM. CARD 360 BLOCKS (24 IN 1)	79.000
MEM. CARD 480 BLOCKS (32 IN 1)	99.000
MEMORY CARD COLOR BY EXONY	29.900
MEMORY CARD SONY ORIGINALE	39.900
MOUSE SONY ORIGINALE	65.000
MOVIE CARD UNIVERSALE	279.000
MULTITAP SONY ORIGINAL	89.000
NEGCON NAMCO	99.000
RF OUT BY EXTREME	45.000
RF OUT SONY ORIGINALE	59.000
RGB CABLE	29.900
RGB CABLE + CONNETTORE AV	40.000
SHOCK PACK COLORATO	59.000
VOLANTE + PEDALIERA MAD CATZ	139.000

Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI

NEW

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A

LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 059 270210

GAME START WORLDWIDE VIDEOGAMES GROUP

V.BONACINI 59 / 61 41100 MODENA (ITALY) TEL & FAX (+39) 059 270210

GADGETS – TOYS GUIDE

GIOCO PORTAT.DI CYBER FISHING	69.900	PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	9.900(1)
GIOCO PORTAT. DI PESCA BASS	69.900	PORTACHIAVI DRAGON BALL Z2I	10.900(1)
GIOCO PORTAT.DI PESCA D'ALTURA	69.900	PORTACHIAVI DRAGON QUEST	9.900(1)
GIOCO PORTAT.DI PESCA JUNIOR	69.900	PORTACHIAVI EVANGELION	9.900(1)
GIOCO PORTAT. DI PESCA SPORTIVA	69.900	PORTACH. EVANGELION 2° SERIE	12.900(1)
GUIDA DI CASTELVANIA	35.000	PORTACHIAVI FFVII 2NDA SERIE	13.900(1)
GUIDA DI FORSAKEN	39.000	PORTACHIAVI FIGHTIN FORCE	9.900(1)
GUIDA DI RESIDENT EVIL 2	39.000	PORTACHIAVI GETAR ROBOT	9.900(1)
GUIDA DI SAGA FRONTIER	45.000	PORTACHIAVI KING OF FIGHTER 97	10.900(1)
GUIDA DI TEKKEN 3	35.000	PORTACHIAVI TEKKEN 3	9.900(1)
PORTACHIAVI BUSHIDO BLADE	10.900(1)	PORTACHIAVI TOBAL	9.900(1)
PORTACHIAVI DONKEY KONG	9.900(1)	PORTACHIAVI YOSHI	9.900(1)
PORTACHIAVI DORAEMON	9.900(1)	PORTACH. MAZINGER GETAR ROBOT	10.900 (1)

GAME START

de videogame

www.gamestart.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MODENA – GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA – GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA – T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA – GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA – GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA – FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA – CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA – KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

VITERBO – EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA – HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI – INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

FIDENZA – MILLENIUM
Via Berenini, 62/A
0524/530295

PER DIVENTARE UN GAME START CENTER O UN GAME START POINT

INVIA UN FAX AL 059 270210 OPPURE TELEFONA AL 059 379187

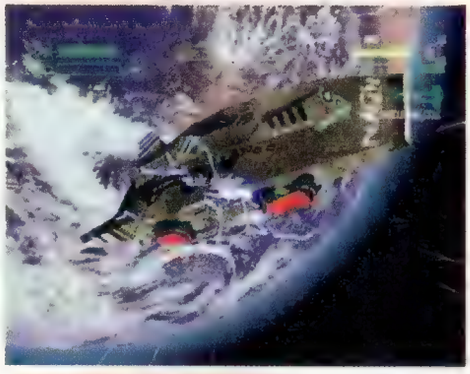
I nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

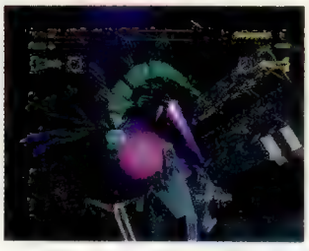
Playworld

Breaking the news from the PlayStation World

UPDATE: COLONY WARS VENDETTA ● **UPDATE:** CRASH BANDICOOT 3 ● **UPDATE:** MEDIEVIL ● **SPARATUTTO:** LAPD 2100 ● **UPDATE:** MESSIAH ● **RACING:** SCARS ● **UPDATE:** SPYRO THE DRAGON

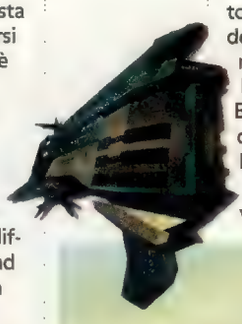
Colony Wars: Vendetta

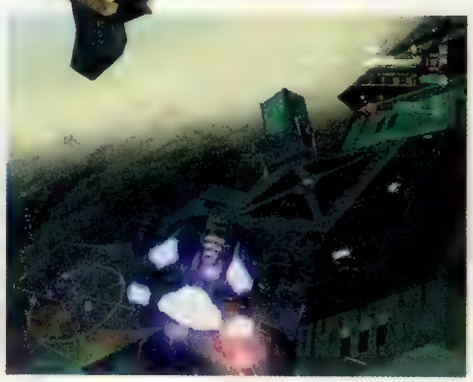


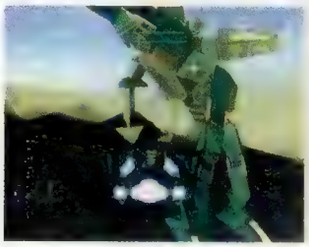


MUTUANDO LE IMPLEMENTAZIONI APPORTATE ALLA VERSIONE A 64-BIT DELLO SHOOTER NINTENDO STARFOX, ANCHE COLONY WARS: VENDETTA PREVEDERÀ ALCUNE MISSIONI SULLA SUPERFICIE DEI PIANETI. Non è chiaro se conserveranno o meno la totale libertà di movimento offerta nei livelli ambientati nello spazio o se saranno impiegati unicamente durante l'incontro con alcuni boss, ma, di certo, mireranno a garantire quella varietà che molti hanno dichiarato latitante nel *prequel*. Le immagini giunte in redazione ribadiscono il talento dei *coders* Psygnosis nello sfruttamento dell'hardware PlayStation. Il terreno sembra estremamente complesso, morfologicamente variegato, mai piatto, piegato da collinette, montagne e avvallamenti capaci di conferirvi un *look* decisamente solido e realistico. Considerata l'attenzione riposta nelle *routine* inerziali dei diversi mezzi d'attacco previsti, non è utopistico immaginare un modello di guida differente sulla superficie dei corpi celesti, in virtù della diversa consistenza dello spazio atmosferico rispetto a quello siderale. La trama offrirà sei differenti sviluppi riconducenti ad altrettante sequenze finali tra cui non mancheranno quelle "negative" col chiaro scopo di stimolare la rigiocabilità. Sebbene l'eventuale inclusione di una modalità per il gioco a due non sia stata annunciata, le critiche mosse al *prequel* in proposito e il previsto impiego del cavo *link* per l'analogo ***Blast Radius*** (sempre di Psygnosis), lasciano ben sperare. Fra le innovazioni confermate, ricordiamo la possibilità di *upgradare* il proprio caccia (ne sono previsti ben 5) e di ripartine le risorse energetiche fra tre comparti: motori, sistemi d'attacco e scudi. L'armamentario bellico comprende cannoni al plasma e missili telecomandati nonché il bellissimo *Grappling Hook* (un laccio energetico capace di agganciare i nemici per poi scaraventarli sugli asteroidi) per un totale di 15 devastanti "attrezzi del mestiere". L'accompagnamento musicale prevede infine la collaborazione postuma di Beethoven e Dvorak al fine di conferire all'esperienza ludica blastatoria il consueto sapore cinematografico. Uscita prevista: ottobre/novembre.

IL PRIMO COLONY WARS È STATO UN TITOLO INGIUSTAMENTE SOTTOVALUTATO DA CRITICA E PUBBLICO. RIUSCIRÀ VENDETTA A... EHM... VENDICARE IL PROPRIO PREDECESSORE?

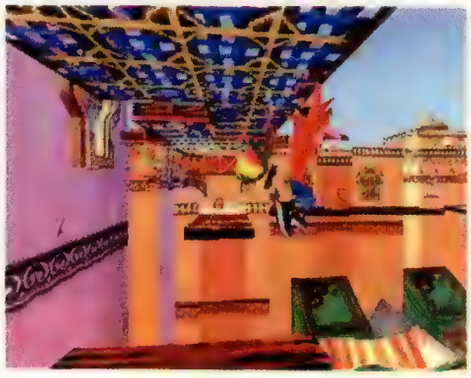


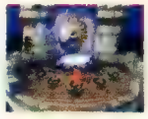


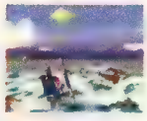


Crash Bandicoot 3

E' UFFICIALE, CRASH 3 ADOTTERÀ INEDITE TIPOLOGIE STRUTTURALI IN ALCUNI LIVELLI. In particolare, Crash e Coco avranno modo di pilotare piccoli biplani in scenografie aperte, liberamente esplorabili a 360°. Lo scopo dei livelli sarà il solito (raccogliere mele e raggiungere il traguardo), ma permetterà di lanciarsi in furiosi duelli aerei con i nemici svolazzanti nei dintorni. L'aspetto estetico sembra all'altezza della fama di Naughty Dog in questo comparto. I livelli subacquei, pur mantenendo un'inquadratura laterale, presentano un nuovo e rinfrescante sistema di controllo. Equipaggiato con pinne, maschera e bombole, Crash dovrà nuotare fra i flutti badando alle insidiose correnti che li attraversano, alla fauna sottomarina composta da pesci palla, squali, murene e mine, nonché alle insidiose trappole elettrificate predisposte da Cortex per ostacolarne il cammino. Raffinate trasparenze simulano egregiamente le infiltrazioni di luce solare dalla superficie acquosa mentre grossi cespugli d'alghe filiformi ondeggiano lentamente suggerendo la turbolenta consistenza dell'acqua. Uscita prevista: 11 dicembre.





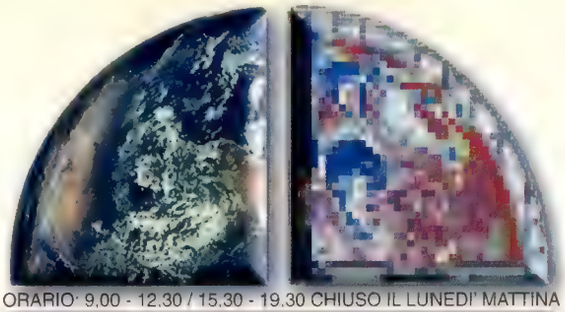


Medievil

PREVISTO PER IL 9 OTTOBRE DI QUEST'ANNO MEDIEVIL DI MILLENNIUM È ENTRATO NELL'ULTIMA E DELICATA FASE DEL BETA TESTING. Sebbene alcuni aspetti meritino ancora ritocchi e limature, nuovi elementi emergono in merito alle mosse e agli attacchi performabili dallo scheletrico protagonista Dan. Il primo livello si svolge nella cripta in cui il cadavere del vecchio guerriero si risveglia e, per prima cosa, si stacca un braccio per utilizzarlo come prima rudimentale arma. Spassoso. La telecamera può essere ruotata a piacimento o abbandonata alle scelte di regia dell'*ENGINE*, fermo restando la possibilità di portarla alle spalle di Dan per scrutare i dintorni. Oltre al classico attacco frontale, Dan può eseguire mosse speciali "caricando" l'attacco alla maniera di ***R-Type*** e addirittura dare spallate destabilizzanti ai nemici o alle pareti friabili custodi di eventuali bonus. Per saperne di più non perdete la recensione sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**. Uscita prevista: 9 ottobre.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9.00 - 12.30 / 15.30 - 19.30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26
http://www.mainstreet.it

PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION PAL

ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA ICE HOCKEY	95000
ACTUA SOCCER	49000
ACTUA SOCCER 2	95000
ACTUA TENNIS	95000
ADIDAS POWER SOCCER	49000
ADIDAS POWER SOCCER 98	89000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR COMBAT 2	89000
AIR RACE	95000
ALONE IN THE DARK	89000
ALUNDRA	95000
ARK OF TIME	89000
ARMORED CORE	95000
AYRTON SENNA KART 2	89000
BATMAN E ROBIN	99000
BEAT WARS	95000
BLAST RADIUS	95000
BLASTO	89000
BLOODY ROAR	95000
BOBBLE BUBBLE	95000
BOMBA 98	89000
BOMBERMAN WORLD	89000
BUGGY	99000
BURNING ROAD	49000
BUSHIDO BLADE	95000
BUST A MOVE 2	49000
BUST A MOVE 3	79000
CAESAR PALACE	95000
CARDINAL SYN	95000
CASTELVANIA	95000
CHESSMASTER 3D	89000
CIRCUIT BREAKERS	95000
CLOCK TOWER	89000
COLIN MC RAE RALLY	99000
COMMAND & CONQUER	59000
CONTRA	79000
COOL BOARDER 2	89000
CRASH BANDICOOT	49000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CRIME KILLER	95000
CRITICAL DEPHT	89000
CROC	89000
DARK FORCES	89000
DEAD OR ALIVE	95000
DIABLO	95000
DIE HARD TRILOGY	49000
DUKE NUKEM	95000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	95000
EARTHWORM JIM 3D	95000
EVERYBODY'S GOLF	89000
FIFA 97	59000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	95000
FIFA WORLD CUP 98	99000
FIGHTING FORCE	95000
FORMULA 1	49000
FORMULA 1 97	99000
FORSAKEN	99000
FROGGER	95000
G-POLICE	95000
GEX 2 ENTER THE GEKO	89000
GHOST IN THE SHELL	95000
GRAN TURISMO	89000
HEART OF DARKNESS	95000
HERC'S ADVENTURE	95000
HERCULES	95000
INDY 500	99000
INTENATIONAL SUP.STAR PRO 2	95000
JERSEY DEVIL	95000
JUDGE DREED	95000
K1 ARENA FIGHTERS	89000
KICK OFF MANAGER 98	95000
KING'S FIELD	79000
KLONOA	95000
KONAMY OPEN GOLF	95000
KULA WORLD	95000
LEGACY OF KAIN	79000
LITTLE BIG ADVENTURE	89000
MAGIC THE GATHERING	95000
MAXIMUM FORCE	95000
MEDIEVIL	95000
MEN IN BLACK	95000
MICRO MACHINES V3	49000
MONOPOLY	99000
MONSTER TRUCKS	95000
MORTAL KOMBAT 4	99000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59000
MOTORHEAD	95000
NAMCO 2	79000
NAMCO 4	79000
NAMCO TENNIS SMASH COURT	95000
NBA FASTBREAK 98	99000
NBA LIVE 98	95000
NBA PRO 98	99000
NEED FOR SPEED 2	79000
NEED FOR SPEED 3	99000
NHL 98	95000
NHL FACE OFF 98	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
ONE	89000
OVERBLOOD	79000
OVERBOARD	89000
PANDEMONIUM	49000
PERFECT ASSASSINS	89000
PGA GOLF 98	95000
POINT BLANK	89000
PORSCHE CHALLENGE	49000
POWER SOCCER 2	89000
POWERBOAT RACING	95000
POY POY	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
RAGE RACER	89000
RAPID RACER	79000
RASCAL	79000
RAYMAN 2	95000
RAYSTORM	89000
RE LOADED	89000
REBEL ASSAULT 2	89000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL 2	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	85000
RIDGE RACER REVOLUTION	49000
RIVEN	109000
ROAD RASH 3D	95000
ROSCO MC QUEEN	89000
SAN FRANCISCO RUSH	95000
SENNA KART DUEL 2	99000
SENTINEL RETURNS	95000
SHOCKWAVE ASSAULT	89000
SNOW BREACK EXTREME	89000
SNOW RACER 98	95000
SOVIET STRIKE	49000
SPAWN	79000
SPICE WORLD	49000
STREET FIGHTER COLLECTION	95000
SUPER MATCH SOCCER 98	89000
SUPER MOTOCROSS 98	95000
SUPER PANG COLLECTION	95000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	79000
SYNDICATE WARS	79000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	49000
TEST DRIVE 4	89000
TETRIS PLUS	95000
THE FIFTH ELEMENT	95000
THE LAST REPORT	95000
THEME HOSPITAL	95000
TIME CRISIS	89000
TOBAL N.1	89000
TOCA TOURING CAR	95000
TOMB RAIDER	59000
TOMB RAIDER 2	99000
TOMBI	89000
TOMMI MAKINEN RALLY	89000
TOTAL NBA 98	85000
TREASURE OF THE DEEP	89000
V-RALLY	95000
VANDAL HEARTS	95000
VIGILANTE 8	95000
VIRTUAL POOL	89000
VIVA FOOTBALL	95000
VMX RACING	95000
VS	89000
WARCRAFT 2	89000
WARHAMMER DARK HOMEN	95000
WARZONE 2100	95000
WAYNE GTRETZY'S HOCKEY 3D	95000
WCW NITRO	95000
WIPEOUT	49000
WIPEOUT 2097	49000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	95000
XENOCRACY	95000

PLAYSTATION USA

BEAST WARS	79000
BREATH OF FIRE 3	119000
FINAL FANTASY TACTICS	119000
GRANSTREAM SAGA	119000
INT. SUP.STAR SOCCER PRO 2	119000
KING OF FIGHTERS 97	129000
LUNAR SILVER STAR STORY	139000
METAL GEAR SOLID	TELEF.
ONE	79000
PARASITE EVE	TELEF.
PRINCE OF PERSIA 3D	TELEF.
RAYMAN 2	119000
ROAD RASH 3D	79000
SAGA FRONTIER	119000
SKELETON WARRIORS	29000
SMALL SOLDIERS	119000
SPYRO THE DRAGON	119000
TEKKEN 3	119000
V-BALL BEACH VOLLEY HEROES	95000
VANDAL HEARTS	79000
WARHAMMER	79000
WING COMMANDER 4	59000
WINN. ELEVEN WORLD CUP 98	119000
X-MEN VS. STREET FIGHTER	129000
XENOGEARS	TELEF.

PLAYSTATION JAP

CAPITAN TSUBASA	149000
CRISIS CITY (DUAL SHOCK)	139000
CRISISBEAT (DUAL SHOCK)	139000
DARK MESSIAH	139000
DARKSTALKERS 3	139000
FISHING CLUB (DUAL SHOCK)	139000
KONAMI COLLECTION 3	139000
LUPIN 3	129000
MACROSS	119000
METAL GEAR SOLID	TELEF.
NAGANO WINTER 98	89000
POCKET FIGHTERS	139000
PROJECT GAIARAY	89000
REAL BOUT SPECIAL	139000
RIVAL SCHOOLS	139000
SOUKAIGI	129000
SOUL DIVIDE	129000
SPEED KING	49000
TALES OF DESTINY	109000
TENCHU	129000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE £ 29.000

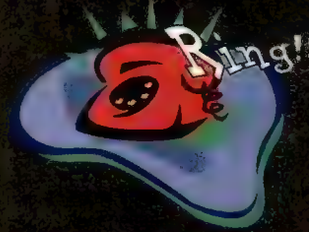
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351



TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

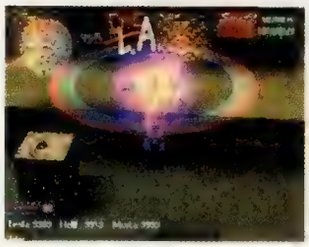
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

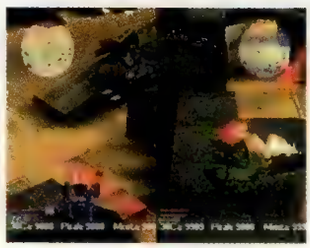
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

LAPD 2100

LA LINE-UP SOFTWARE DI ELECTRONIC ARTS PER IL 1998 PREVEDE FRA LE INFINITE RIEDIZIONI DEI SUOI SIMULATORI SPORTIVI, UN SEMPLICE, GENUINO, ADRENALINICO SHOOT'EM UP. Ambientato nella Los Angeles di un futuro ipertecnologico, ***LAPD 2100*** pone il giocatore al comando dell'ultimo ritrovato anti crimine in dotazione presso le forze di polizia. Grazie alle sua caratteristiche trasformiste il mezzo sperimentale può assumere le sembianze di un *mech* bipede o di un *hover*, a seconda delle esigenze del giocatore. 12 livelli d'azione repressiva sembrano sufficienti a garantire un minimo di longevità, ma è nel *two player mode* che ***LAPD 2100*** nasconde il suo vero potenziale. Oltre che nel canonico testa a testa, i due partecipanti possono affrontare i livelli in un'atmosfera di collaborazione reciproca. Animazioni *motion captured* fluide e veloci, esplosioni luminose e ben 30 futuristici mezzi offensivi, preludono ad uno *shoot'em up* degno di questo nome. Staremo a vedere.

***IL MEZZO CHE DOVREMO CONTROLLARE IN* LAPD 2100 *È IN GRADO DI TRASFORMARSI IN DIVERSI MODI: HMMM, SPERIAMO CHE IL RISULTATO SIA MIGLIORE DI QUELLO DI* SPEED POWER GUNBIKE...**





Retrogaming

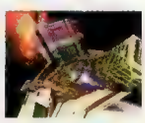
RIADATTATI AGLI STANDARD ESTETICI CONTEMPORANEI O RIPROPOSTI NELLA VESTE GRAFICA ORIGINARIA, I "CLASSICI DA COLLEZIONE" SI SONO RIVELATI UN SUCCESSO COMMERCIALE DI RILEVANTE PORTATA, TANTO DA SPINGERE L'INTERESSE DELL'INDUSTRIA VERSO LA "NICCHIA" D'UTENZA MAME-*DIPENDENTE. QUASI OGNI* SOFTWARE HOUSE *HA ORMAI IN CANTIERE UNA SERIE DI* REMAKE *PRONTI A FARE IL LORO INGRESSO SUL MERCATO, CARICHI DEL FASCINO, E SE VOGLIAMO ANCHE DELLA MAGIA, DEI MITICI ANNI 80.*

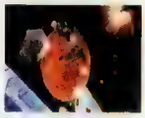
● Activision prevede di distribuire a ottobre di quest'anno ***Activision Classics***, una *compilation* che per soli 29.95 dollari offre ben 30 "reperti" fedelmente riprodotti fra cui (lungo respiro...) ***River Raid, Kaboom!, H.E.R.O., Grand Prix, Boxing, Crackpots, Chopper Command, Fishing Derby, Pitfall!, Sky Jinks, Frost Bite, Spider Fighting, Sea Quest*** ed altro ancora. Sempre da Activision e sempre ad ottobre arriva ***Asteroids***, versione poligonale di un VERO classico, nel senso che riproponeva il *concept* del primo videogioco in assoluto: ***Space War***. In uno spazio siderale colmo di detriti e meteore il giocatore dovrà ripulire numerosi livelli di difficoltà impietosamente crescente, dribblando i pericoli e sparando all'impazzata. Questo il *concept*. L'aspetto estetico sarà invece modernissimo, con tutti i poligoni e le trasparenze del caso.

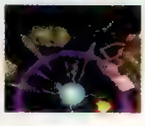
CENTIPEDE

ASTEROIDS

H.E.R.O.





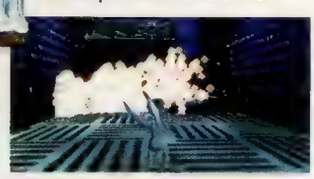


IL REMAKE DI* ASTEROIDS *(ACTIVISION).

● Dopo aver acquistato i diritti di sfruttamento di ben 75 videogiochi da Atari (per la cifra di 5 milioni di dollari), Hasbro Interactive è pronta a sottoporli al ritocco estetico-concettuale (massiccio il primo, minimale il secondo) del caso e rilanciarli sulle maggiori piattaforme sul mercato (*handheld* compresi). Il primo di una lunga serie di remake (fra cui ***BattleZone, Breakout, Missile Command*** e, udite udite, ***Pong***!) sarà ***Centipede***, tratto dall'omonimo *coin-op trackball based* dei festosi anni ottanta. Sono previste due modalità di gioco: la prima offre la medesima prospettiva a volo d'uccello dell'originale (sebbene le scenografie siano interamente poligonali). La seconda permette, invece, di immergersi letteralmente nella boscaglia tridimensionale infestata da ragni, scorpioni e ovviamente millepiedi, ai comandi di un piccolo, ma veloce mezzo di difesa. Da non confondere con ***Centipede Returns***, *coin-op* di Midway basato sulla tecnologia *touch screen:* al posto del *track ball* il videogiocatore userà il dito indice poggiato sullo schermo per muovere l'astronave. Mah!

Messiah

LO SVILUPPO DI* MESSIAH *PER SONY PLAYSTATION PROCEDE A PASSO SERRATO VERSO LA DATA DI COMMERCIALIZZAZIONE PREVISTA PER LA FINE DELL'ANNO. Molti dei circa 20 personaggi "impossessabili" sono stati completati e implementati nel gioco, ma alcuni di essi rischiano di suscitare feroci dissapori in seno alla comunità cattolica mondiale. Suore dal vestiario succinto e dalle curve provocanti non mancheranno di generare campagne anti-***Messiah***, col prevedibile risultato di solleticare ulteriormente l'interesse dei videogiocatori. Stesso discorso per i muscolosi preti a torso nudo per non parlare delle prostitute e dei bizzarri quanto pelosi travestiti masochisti. L'IA (di tipo neurale) promette comportamenti estremamente plausibili allorquando, per esempio, i nemici investiti dalle fiamme entreranno in modalità *PANIC* correndo come degli ossessi in lungo e in largo fino ad accasciarsi al suolo in un cumulo di carne e pelle stracotta. L'armamentario disponibile prevede, oltre al lanciafiamme, numerose pistole e fucili, armi al laser (capaci di troncare di netto gli arti e la testa delle vittime), bombe e ogni altro aggeggio offensivo in dotazione ai vari personaggi di cui il giocatore potrà assumere il controllo. Per far ciò, Bob, il cherubino protagonista del gioco, dovrà "infiltrarsi" nel corpo altrui senza esser visto, cioè dalla schiena. L'accompagnamento musicale (sono previste 10 tracce) verrà composto dal gruppo Fear Factory, il cui batterista pare stringa da tempo legami d'amicizia con uno dei membri del team di programmazione. Curisoità: per ottenere le animazioni *motion capured* di Bob, non potendo utilizzare un minorenne per il divieto imposto dalla legislazione laburista, i responsabili di ***Messiah*** hanno risolto la questione ingaggiando un nano. Ottima idea! Uscita prevista: fine anno.



The Good News

La versione americana di ***Tenchu*** (sottotitolata ***Stealth Assassins***) è stata sottoposta a notevoli ritocchi grafico-strutturali. Due nuovi livelli (*Pass the Check point* e *Terminate the Corrupt Minister*) andranno ad aggiungersi agli otto originali, così come due nuove sequenze finali (la versione jappo di ***Tenchu*** ne offriva solo una). La prima missione è stata resa più difficile e le routine di IA sono state ritoccate in risposta alle lamentele mosse dai videogiocatori.
Tenchu: Stealth Assassin verrà distribuito da Activision il 29 settembre.

The Bad News

La versione europea di ***Metal Gear Solid*** verrà commercializzata nel mese di marzo del 1999. A quanto pare, i lavori di localizzazione linguistica del rivoluzionario *game* Konami (per Inghilterra, Italia, Francia, Germania e Spagna) porteranno via molti mesi. E così, mentre giapponesi e americani passeranno il periodo natalizio in pieno delirio da Solid Snake, gli europei non potranno far altro che incrociare le braccia e aspettare il nuovo anno (e poi altri 3 mesi). Un'ottima notizia, almeno per gli importatori paralleli...

MET

gli specialisti

medievil

novità

F1 1998

- catalogo DVD disponibile
- pagamento con carta di credito

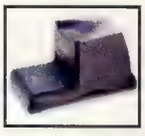
ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

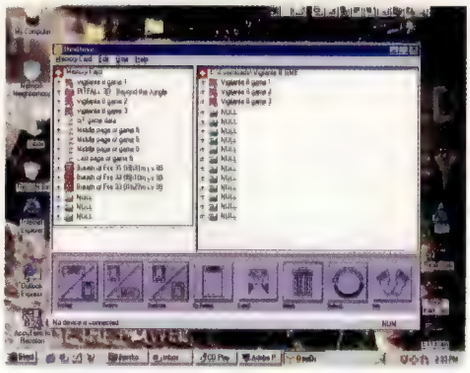
MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Spazio hardware

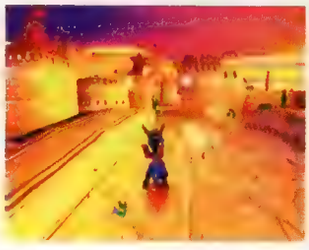


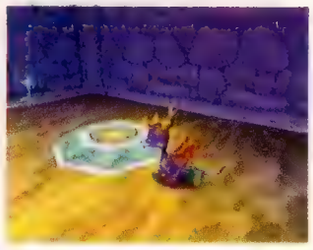
SI CHIAMA* DEXDRIVE *LA NUOVA, RIVOLUZIONARIA PERIFERICA DI* INTERACT, *AZIENDA AMERICANA SPECIALIZZATA NELL'ACCESSORISTICA PER CONSOLE FAMOSA PER* GAME SHARK *(IL PRO* ACTION REPLAY *D'OLTRE OCEANO) E NUMEROSI PAD PROGRAMMABILI.
Collegando *DexDrive* ad una comunissima porta COM del PC attraverso il cavo a 9-pin in dotazione, gli utenti PlayStation e Nintendo 64 potranno trasferire i dati memorizzati durante il gioco dalle rispettive *memory card* all'hard disk del computer, per poi recuperarle all'occorrenza. Ma gli impieghi di *DexDrive* vanno al di là della semplice raccolta di *saved points*. Attraverso un semplice programma gestionale i dati delle memory potranno essere trasferiti su *floppy*, postati su Internet o inviati come *attachment* di *e-mail* ad altri utenti. In questo modo, attraverso un ipotetico *Cheat-site* i navigatori di Internet potranno scaricarsi posizioni salvate da altri, trasferirle sulla *memory card* ed impiegarle sulla propria console. Interessante. La commercializzazione di *DexDrive* è prevista per la fine di quest'anno in America a un prezzo di 40 dollari (68.000 lire circa).



Spyro the Dragon

L'ULTIMA BETA GIUNTA IN REDAZIONE, OLTRE A CONFERMARE LE CARATTERISTICHE DESCRITTE NELLA PREVIEW DEL MESE SCORSO, FA LUCE SU UN ALTRO ASPETTO INTERESSANTE DI* SPYRO THE DRAGON: *L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE.
In particolare, gli esseri (interamente *gouraud shaded* e privi di *texture*) che popolano le gommose ambientazioni *texturemappate* di gioco (alquanto scarne in verità) sembrano percepire la presenza del piccolo draghetto viola: i gnomi ladruncoli fuggono per non essere privati della refurtiva, i soldati si nascondono nei propri accampamenti quando minacciati e le greggi di pecorelle si aprono timorosi al nostro passaggio. Spyro può inoltre impiegare alcuni elementi del paesaggio. Il cannone, ad esempio, può essere ruotato a piacimento ed indirizzato verso nemici posti a notevole distanza o scrigni di piombo (custodi di vite bonus) indifferenti alle cornate e ai tentativi di scasso di Spyro. Le abilità aeree di quest'ultimo si manifestano nella forma di planate di breve gittata e non prevedono la possibilità di sbattere le alette per guadagnare un pizzico di slancio in più. Peccato. In compenso, l'impiego del *controller* analogico sembra ottimale allorquando l'angolo di inclinazione dello *stick* determina la velocità di marcia. Uscita prevista: 23 ottobre.



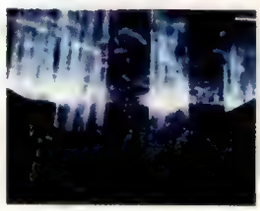


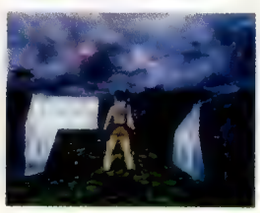
Sequels

989 STUDIOS È AL LAVORO CONTEMPORANEAMENTE SU* TWISTED METAL 3 *(A DESTRA) E SU* RALLY CROSS 2 *(FOTO SOTTO).

● L'appena rinominato team 989 Studios (ex-Sony Interactive Studios of America) è al lavoro sul terzo e secondo appuntamento con la serie di ***Twisted Metal*** e il *racing game* ***Rally Cross*** rispettivamente. Sebbene ***Twisted Metal*** sia originario del team SingleTrac, Sony Entertainment of America ne detiene i diritti e detta legge in merito a chi assegnarne la licenza di sviluppo. Pertanto sarà 989 Studios e non SingleTrac a codificare il terzo episodio. ***Twisted Metal 3*** viaggerà, quindi, sulle ali di un nuovo *engine* grafico tridimensionale che promette un'azione frenetica ricca di esplosioni ed effetti luminosi aggiornati a 30fps. Otto campi di battaglia ispirati alle scenografie di città come Los Angeles, Washington, Chicago e Londra o a luoghi ameni come Area 51 e il Polo Nord, faranno da cornice fotorealistica alle infuocate lotte fra i 12 veicoli ipercorazzati e iperarmati previsti. Un doppio *split-screen* orizzontale o verticale assicura il divertimento simultaneo di due giocatori, mentre la compatibilità con il cavo *link*, porta a quattro il numero di partecipanti potenziali.
● Sempre da 989 Studios è in arrivo il *sequel* post-***Colin Mc Rae Rally*** di uno dei migliori *rally game* dell'anno scorso. ***Rally Cross 2*** vanta un *engine* grafico totalmente riprogrammato, routine comportamentali perfezionate e rettificate (in particolare, l'effetto "molleggiato" verrà eliminato onde evitare i frustranti accappottamenti visti nel *prequel*), ben 20 vetture selezionabili e 24 tracciati.
● In materia di seguiti non si può non accennare a ***Tomb Raider*** il cui terzo episodio è previsto per novembre. Fra le tante migliorie estetiche spicca senz'altro l'impiego dell'alta risoluzione. Lara in versione *hi-res* avrà finalmente le orecchie oltre a... er...tutto il resto. Maggiori dettagli sul prossimo numero di SPC.

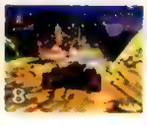
TOMB RAIDER 3





SCARS

ACRONIMO DI* SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATOR, SCARS *È IL NUOVO* RACING GAME *DI VIVID IMAGE, IL TEAM RESPONSABILE DI* STREET RACER, *UNO DEI PRIMISSIMI* MARIO KART-LIKE *(PERALTRO DI BUONA FATTURA) PER I SISTEMI A 16-BIT. L'anno è il 3000 AD. Il giocatore affronta una serie di competizioni a bordo di una delle 9 futuristiche auto a disposizione (di cui 3 nascoste) costruite ad immagine e somiglianza di altrettanti animali selvatici. Ognuna di esse vanta caratteristiche precipue quali velocità, accelerazione, rigidità delle sospensioni, peso e così via. I 9 tracciati su cui si svolgeranno le gare del torneo (suddiviso in tre coppe) presentano numerose insidie, ma anche scorciatoie e armi (a corto e lungo raggio) disseminate lungo il tragitto. Come nello splendido ***Motor Toon GP 2***, il giocatore dovrà pertanto combinare le proprie abilità di pilota con l'impiego dei mezzi offensivi, utili per accorciare le distanze fra noi e chi ci precede. La modalità per il gioco simultaneo offre il consueto *split screen* (per la versione Nintendo 64 è previsto quello quadruplo).
Compatibile con *Dual Shock* (comincia a diventare superfluo precisarlo). Pubblicato da UbiSoft, ***SCARS*** sarà nei negozi a settembre.



YOU Videogames TOO

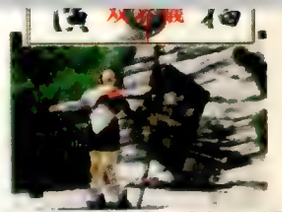
Via Po 26
10123
Torino

Per ordinare

011/88.99.20

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE E S P R E S S O
24-48 ORE

e in più da noi puoi trovare :



SOUKAIGI by SQUARE

IN ITALIANO
Resident Evil 2 - Gramurismo

Pocket Fighter

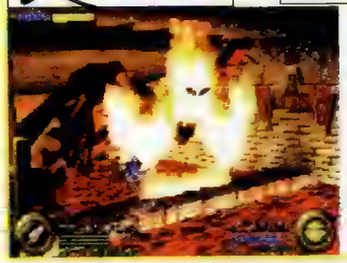
IN ITALIANO

Road Rash 3d

Ninja Spear

Shadow Tower

+



Musashiden
+ Demo FFVIII

Azure Dream

IN INGLESE

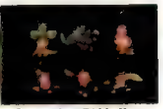
Sempre disponibili

Pokachu Mario Yoshi Dokh Kong

Portachiavi Robot Wars SD

Portachiavi Gundam Wing

Portachiavi Mazinga Classic



Portachiavi Diddy Kong

Portachiavi King of Fighters 97

Portachiavi Rockman

Portachiavi Final Fantasy VII

Portachiavi Evangelion SD

...e altri ancora

DISPONIBILI:
Guide Strategiche
Final Fantasy VII - Resident Evil 2 - FF Tactics - Breath of Fire III - Alundra - Saga Frontier - Tekken 3 - Tomb Raider 2 - Ore

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI

RICHIEDETE IL NOSTRO LISTINO AL NUMERO DI FAX:011/812.71.12.
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione e ufficiali: videogames, riviste, resine, cd musicali, gadget,accessori originali e compatibili,....

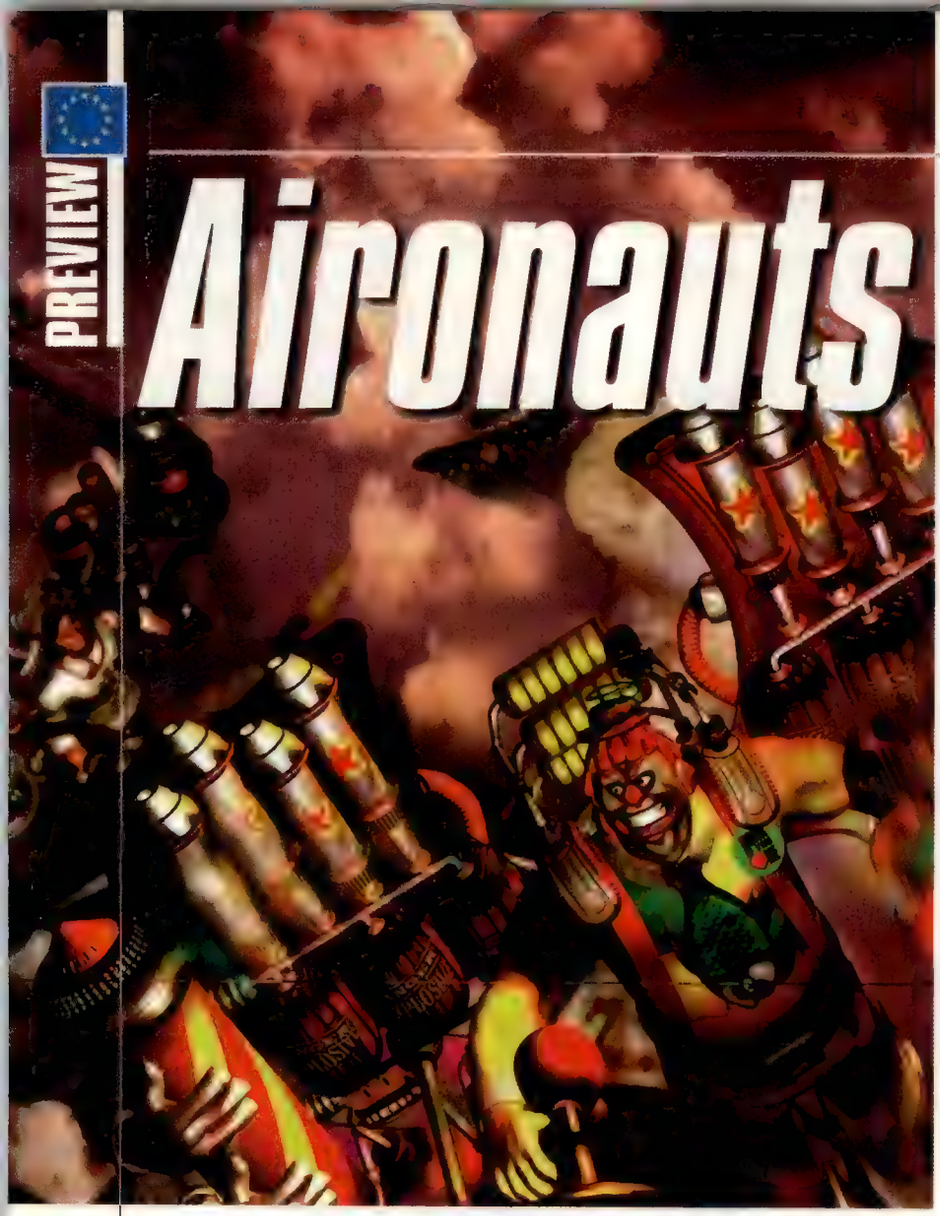
CASH & CARRY IN PIEMONTE

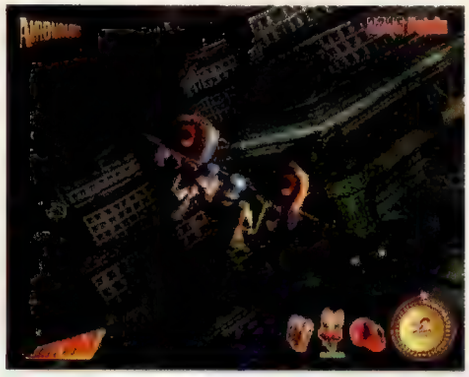
Manga Models

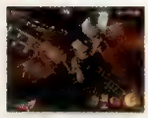
EVA 00 EVA 01 EVA 02 EVA 03 EVA 04 EVA 05 GUNDAM0078 GUNDAM0083 GUNDAM ZAK G.CUSTOM G.METAL MG G. 02 MG G.MK2 MG G.RX 78 TIGERMAN RAUL REI YAGGER

NOMI MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Aironauts







Nato dalla fusione concettuale fra *Pilotwings* e *Doom*, *Aironauts* di Red Lemon Studios ricalca il *cliché* narrativo ispirato ai gladiatori dell'antica Roma secondo cui il futuro assisterebbe alla rinascita e alla diffusione di sport violenti praticati dai più pericolosi criminali del pianeta (*The Running Man* docet). *Aironauts* è lo show televisivo a più alto indice d'ascolto. I partecipanti al torneo vengono intrappolati in enormi arene e costretti a combattere l'un l'altro in onore dell'audience, alla guida di bizzarri deltaplani corazzati equipaggiati con strumenti bellici assortiti.
Il giocatore potrà selezionare uno degli otto galeotti disponibili, composti dall'aggregazione di 500 poligoni ciascuno. Ognuno di essi vanta tecniche di volo e armamentari differenti. Le otto arene previste denunciano una complessità impressionante e un'attenzione ai particolari felicemente maniacale: oltre 15mila poligoni *texturemappati* e *gouraud shaded* conferiscono alle scenografie un aspetto solido e credibile, senza l'impiego di alcun espediente come nebbia o altro per scongiurare un *draw-in* che gli sviluppatori assicurano inesistente.
L'*engine* grafico codificato dal team scozzese (fondato nel 1996 da Andy Campbell, Laurent Noel e Andy Findlay e composto da 25 persone fra programmatori e artisti) aggiorna il livello di dettaglio dei vari elementi del paesaggio in relazione alla loro distanza dal punto di vista del videogiocatore, eliminando dal processo computazionale una grossa mole di lavoro. Ben 200 sorgenti luminose differenti impreziosiranno l'esperienza visiva con cromatismi cangianti a cui si affiancheranno i 1.000 effetti di trasparenza impiegati per le esplosioni, le scie di condensa lasciate dalle ali, gli sbuffi dei gas di scarico e così via. Nonostante il peso di tanto splendore estetico, l'*engine* avrà anche il tempo di impedire il fastidioso effetto di distorsione delle *texture*. Il tipo di risoluzione impiegata da Aironauts, sarà purtroppo bassa (320*256) e il *frame rate* non supererà i 20 fotogrammi al secondo. Un po' pochi...
L'intelligenza artificiale che governa il comportamento degli avversari permette loro di negoziare le complesse scenografie di gioco, schizzando fra i palazzi e sotto i ponti, mentre elaborano la migliore strategia d'attacco da porre in essere ai danni del videogiocatore. Quest'ultimo avrà modo di eseguire pericolose evoluzioni aeree da collasso cardiocircolatorio mentre fugge dagli attacchi nemici o studia il modo migliore per affrontarli. La piena libertà di movimento garantita dall'*engine* esalta la percezione spaziale delle estese arene di gioco. La possibilità di giocare in due attraverso il classico espediente dello *split-screen* sarà presente e mirerà ad assicurare ore di divertimento supplementare a gioco concluso, attraverso furiosi testa a testa vissuti in un clima di reciproca avversione. Compatibilità con *Dual Shock* confermata. Non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console** per ulteriori ragguagli.

(Sopra) Notate le trasparenze e la complessità delle scenografie in Aironauts.

Aaargh! Colpiti! Ma un giorno ti avrò, maledetto Barone Rosso...

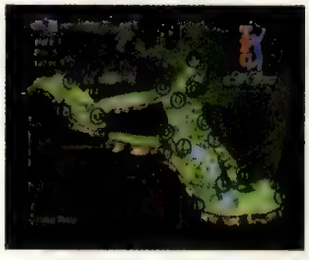
Titolo : Aironauts
Casa : Ocean
Uscita : Settembre
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto

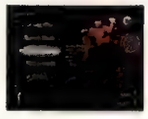
All Star Tennis '99
Contro i giganti se fai il dritto
vinci di rovescio
Con All Star Tennis '99 ogni battuta è un brivido
perché oltre la rete c'è un campione
nel suo inconfondibile stile:
Michael Chang - Richard Krajicek
Jana Novotna - Gustavo Kuerten
Conchita Martinez - Jonas Bjorkman
Mark Philippoussis - Amanda Coetzer
Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.
Distribuito da:
GIG ELECTRONICS
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it
smart dog
Distribuito da:
3D
PlayStation

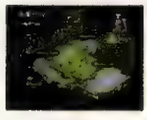
Tiger Woods 99

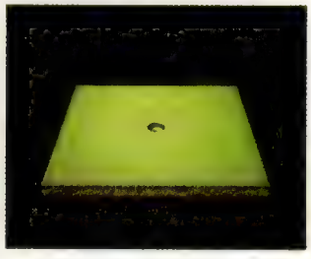
Le movenze di Woods e dei suoi avversari sono state realizzate con la tecnica del motion capture. Le scenografie sono interamente poligonali e disegnate da un engine grafico che si preannuncia più veloce del prevedibile.

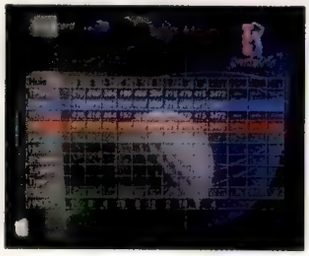
Tiger Woods 99 è il primo appuntamento con una tetralogia di simulazioni golfistiche incentrate sulla figura del fenomeno internazionale Tiger Woods. EA Sports ha infatti acquistato i diritti per impiegare la figura del giocatore americano nella propria produzione videoludica sportiva, diritti che andranno ad integrarsi con quelli di cui è già in possesso (*PGA Tour* e *Pebble Beach Golf Links*).
Date queste premesse *Tiger Woods 99* non faticherà a suscitare l'interesse degli appassionati del genere. Il gioco offrirà la possibilità di sfidare avversari come Mark O'Meara (Masters Champion 1998) e lo stesso Woods, le cui movenze e gesta di disperazione/vittoria sono state fedelmente riprodotte attraverso l'impiego della tecnica del *motion capture*. Ogni campo da golf sarà interamente poligonale nonché esatta copia digitale di quelli reali. Ogni buca vanterà le medesime caratteristiche scenografiche e difficoltà di questi ultimi, con tanto di *bunker* sabbiosi, stagni, fiumi e ondulazioni del terreno del *green*. Condizioni meteorologiche variabili incideranno sul comportamento della pallina, pertanto il giocatore dovrà tenerle in considerazione prima di decidere dove, con che potenza e con che mazza scagliarla. L'impostazione televisiva tipicamente adottata da EA nella sua linea di prodotti videoludici sportivi, avrà modo di manifestarsi attraverso numerosi *full motion*, il colorito commento del telecronista virtuale e le evoluzioni della telecamera che il giocatore potrà governare a piacimento. Il tono delle grida della folla assiepata ai margini del campo varierà in relazione alle *performance* del videogiocatore. L'*engine* grafico si preannuncia agile e veloce, cosa che, onestamente, non dovrebbe sorprendere considerata la pressoché totale "staticità" delle simulazioni golfistiche. In compenso la versione PC di *Tiger Woods 99* supporterà l'alta risoluzione e le schede acceleratrici 3D. Nonostante l'apporto di Woods alla realizzazione del gioco si limiti a qualche sessione di *motion capture* presso gli studi di EA Sports, il campione americano si è dichiarato entusiasta del risultato ottenuto, sostenendo l'importanza di conferire al gioco del golf la giusta spettacolarità e frenesia, cosa che EA sembra aver inteso perfettamente. "*Durante la nostra collaborazione con Tiger*" dice Richard Hilleman vice presidente e produttore esecutivo della linea *Tiger Woods* presso EA Sports "*egli ci ha ricordato che il golf è uno sport divertente. Abbiamo preso a cuore questo insegnamento. Così come Tiger ha cambiato il modo di giocare a golf, allo stesso modo ha cambiato il modo di concepire la sua versione interattiva. Il prodotto finale, Tiger Woods 99, sarà totalmente rivoluzionario*". Come afferma lo stesso Woods, infatti, "*esistono due elementi fondamentali da migliorare nelle attuali produzioni videoludiche golfistiche di EA Sports: il fattore divertimento e la velocità. Tiger Woods 99 offrirà ciò che io penso sia l'essenza del gioco del golf: una competizione fiera, ma anche divertente*". Considerata la moltitudine di produzioni similari per i vari formati e di varia matrice (giapponese in primis), **Super PlayStation Console** non può che interrogarsi sulle reali novità annidate in *Tiger Woods 99*. La rappresentazione videoludica del gioco del golf ha origini remote e pare oggi sufficientemente matura ed evoluta da non concedere spazio a sostanziali innovazioni che non prescindano da un'impostazione simulativa (quale quella adottata da EA). D'altro canto, il massiccio impiego delle licenze da parte di EA Sport suggerisce un target d'utenza specializzato per il quale *Tiger Woods 99* sembra decisamente appetibile.











Titolo : Tiger Woods 99
Casa : Electronic Arts
Uscita : Fine '98
N° Giocatori: 1-4
Genere : Sportivo

Dedicato a tutti i CT d'Italia.

sei sicuro
della tua formazione?

hai verificato e riverificato
la tua strategia?

credi nelle tue scelte?

Per non fare la fine di Cesare...

PREMIER MANAGER 98

MANUALE - VERSIONE IN ITALIANO - GIOCO

Su Playstation inizia la nuova era del calcio manageriale. Tu sceglierai la squadra da allenare di serie A o di serie B. Tu dirai chi scende in campo tra gli 800 giocatori che hai a disposizione. Perché le strategie, gli acquisti e le scelte che farai sono per vincere il TUO campionato. Ma non dimenticare che un vero manager deve anche conquistare le coppe più ambite: la Coppa Italia, con i club più agguerriti pronti a sbatterti fuori, e la Coppa dei Campioni, per mettere fine a chi ancora dubita sulla TUA supremazia.

**PER ESSERE UN GRANDE MANAGER
BISOGNA SAPER SCEGLIERE,**

MA UN GRANDE MANAGER HA GIÀ SCELTO.

PlayStation
PAL

Cidiverte ITALIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

Gremlin INTERACTIVE

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98...

International Superstar Soccer Pro 98 and Konami® are trademarks of Konami Co. Ltd. "PlayStation" and PlayStation® are trademarks of Sony Computer Entertainment inc.

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

CHI AMA IL CALCIO LO GIOCA QUI!

International Superstar Soccer Pro 98 "straccia" qualsiasi gioco di calcio elevando alla massima potenza grafica, giocabilità e divertimento! Tutto quello che avete sempre desiderato da un gioco di calcio oggi è realtà. I piu' forti giocatori del mondo scendono in campo per regalarvi le più fantastiche prodezze balistiche, scatti brucianti, dribbling ubriacanti e azioni spettacolari.

- Tutte le più forti nazionali presenti.
- Nomi dei giocatori completamente modificabili a piacimento.
- Giocabilità superiore, per un divertimento mai raggiunto.
- Completa configurazione di coppe e tornei.
- Possibilità di giocare tornei da 1 a 32 giocatori.
- Grafica fluida e dettagliata come mai vista finora!
- Possibilità di selezionare la tattica di gioco in tempo reale.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

KONAMI®

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

Big in Japan

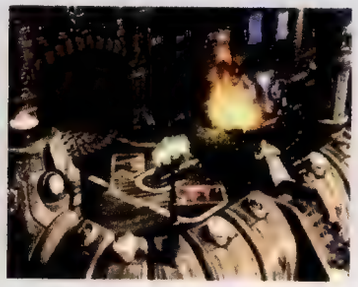
***Se addentrarvi in una villa situata nella Racoon Forest** è sempre stato il vostro sogno segreto e vi capita di passare dalle parti di Osaka, **fate un salto all'Expo Land.** Dal 18 luglio è infatti aperta al pubblico l'attrazione **Bio Hazard Nightmare**, una casa degli orrori su due piani ispirata alla popolare avventura 3D di Capcom. Ad ogni porta delle ventidue presenti nell'edificio, assisterete a scene raccapriccianti e **verrete aggrediti da attori travestiti da zombie.** Le varie attrazioni presenti nella villa sono state realizzate dalla casa cinematografica Toei che ha goduto della collaborazione degli sviluppatori del gioco. **Bio Hazard Nightmare rimarrà aperto un anno.** Rivivere di persona le gesta degli agenti speciali della Racoon Forest vi costerà **800 yen (circa diecimila lire)**, più il prezzo del viaggio in Giappone ovviamente...*

ATTRAZIONI COME LA BIO HAZARD NIGHTMARE *NON SONO CHE LA PUNTA DELL'ICEBERG DELL'IMMENSO MERCATO GIAPPONESE DEDICATO AL MERCHANDISING DEI VIDEOGIOCHI. UN TITOLO DI SUCCESSO PUÒ PORTARE ALLA CREAZIONE DI CENTINAIA DI PRODOTTI DIVERSI CHE POSSONO COSTITUIRE UNA COSPICUA FONTE DI GUADAGNO PER CHI LI PRODUCE.* Non c'è da stupirsi quindi se una *software house* brillante come Square ha deciso di creare una divisione legata al *merchandising* dei propri videogiochi. Secondo il capo della nuova divisone, Hirokazu Murata, sono state le considerevoli vendite dei Chocobo dopo *Final Fantasy VII* a convincere Square delle opportunità economiche offerte dal *merchandising*. Quella che un tempo era considerata semplice promozione è diventata un'attività sicuramente lucrosa per Square. Quasi a ringraziare il pennuto giallo, la suddetta casa nipponica ha annunciato ben quattro titoli a lui dedicati; al momento solo due sono stati mostrati alla stampa. Il primo consiste in ***Chocobo's Mysterious Dungeon Adventures***, *sequel* di ***Chocobo no Fushigi na Dungeon***. In questo nuovo *action RPG*, Chocobo farà coppia con Mowgli allo scopo di esplorare nuovi *dungeon* alla ricerca di favolosi tesori. Le principali innovazioni apportate al gioco riguardano il lato cosmetico, che si avvantaggia di un elevato utilizzo di effetti speciali. L'uscita di ***CMDA*** è prevista per il mese di Dicembre in Giappone. Il secondo titolo presentato è ***Chocobo Racing***, un gioco di guida del quale Square ha rivelato solo la data di uscita: primavera '99. Nessun dettaglio circa gli altri due giochi è stato rivelato; cercheremo d'informarvi a riguardo il prima possibile. Square ha anche presentato un'avventura particolarmente innovativa intitolata ***Another Mind***. Nel gioco sarete una voce che la giovane Hitomi Hayama sente nella propria testa: il vostro compito sarà di aiutarla a

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON ADVENTURES: *IL PENNUTO GIALLO DI SQUARE RITORNA AD ESPLORARE DUNGEON.*

FINAL FANTASY VII DEMO DISC

Per questioni di tempo e spazio non abbiamo potuto includere in questo numero di **Super PlayStation Console** la recensione di ***Brave Fencer Musashiden***. Vista la sua importanza, abbiamo però deciso di fornirvi una breve descrizione della versione dimostrativa di ***Final Fantasy VIII*** contenuta nel gioco. La demo inizia con lo stesso filmato in computer grafica mostrato all'*E3*. La presentazione si fonde poi con il gioco non appena i mezzi acquatici raggiungono la spiaggia. Non appena avuto il controllo dei personaggi, ci si dirige verso una città deserta per poi raggiungere una torre di comunicazione e rientrare infine alla nave. Durante questo percorso si viene attaccati da soldati, da un demone terrificante e da un ragno meccanico che costringerà il gruppo alla fuga. Gli attacchi sono casuali e abbastanza frequenti. Il sistema di battaglia appare molto simile a quello di ***Final Fantasy VII***: è stata conservata una barra che permette di capire quando possono agire i personaggi e sono possibili *Summon* e *Limit Break*. Come precedentemente annunciato, gli incantesimi vengono sottratti agli avversari e il loro utilizzo consuma punti-magia che devono essere costantemente recuperati. Normalmente più i nemici sono grossi e maggiori sono il numero e la potenza delle magie che utilizzano. Quando si attacca con la Gunblade, premendo **R1** mentre il personaggio colpisce il nemico si provoca un'esplosione che infligge un danno supplementare. Dal punto di vista grafico, ***Final Fantasy VIII*** presenta personaggi decisamente più realistici rispetto l'episodio precedente. I fondali sono ben realizzati ma rimangono sempre immagini bidimensionali pre-renderizzate. Impressionante invece la qualità delle sequenze animate, indubbiamente tra le migliori prodotte da Square. Tutto sommato ***Final Fantasy VIII***, nonostante sembri presentare i limiti di linearità dell'episodio precedente, ci è apparso come un gioco di ruolo particolarmente promettente, perfettamente in grado di soddisfare i numerosi fan della saga. La versione completa disponibile da dicembre sembra vanterà la compatibilità con *Dual Shock* e *Micro PDA*: quest'ultimo dovrebbe essere utilizzato per allevare i Chocobo da utilizzare poi nel gioco.



FINAL FANTASY VIII *(SQUARESOFT)* *PURTROPPO CONSERVA I FASTIDIOSI ATTACCHI CASUALI CHE HANNO FINORA CARATTERIZZATO L'INTERA SERIE...*

ANOTHER MIND: *L'INTERA AVVENTURA È COMPOSTA DA RIPRESE DAL VIVO.*

EHRGEIZ: *IL PICCHIADURO DI DREAM FACTORY FINALMENTE SU PLAY!*

GENSO SUIKODEN II: *STAVOLTA SI GIOCA DALLA PARTE DEL NEMICO.*

risolvere svariati problemi scegliendo tra varie frasi che appaiono su schermo. Il gioco è composto interamente da riprese dal vivo che contribuiscono a fornire una notevole sensazione di realismo al giocatore.
L'attrice che recita nella parte di Hitomi è Megumi Matsumoto (la voce di Rimururu di *Samurai Spirits*), artista molto conosciuta in Giappone. Previsto per quest'autunno, *Another Mind* è contenuto sotto forma di demo nel secondo CD di *Brave Fencer Musashiden*. Square ha infine confermato la conversione di *Ehrgeiz* per PlayStation. Il picchiaduro poligonale realizzato da Dream Factory conterrà Tifa e Cloud utilizzabili sin dall'inizio, alcuni personaggi segreti provenienti da *Final Fantasy VII* e numerose modalità di gioco. Tra queste vi sono un *Quest Mode* simile a quello di *Tobal 2*, una modalità *Survival* chiamata *Infinite Battle* e il *Battle Runner Mode* nel quale dovrete gareggiare in un'arena circolare che presenta un buco al centro. Una demo giocabile e un filmato inedito di *Ehrgeiz* sono stati allegati sempre a *Brave Fencer Musashiden*. Questa versione dimostrativa contiene anche le modalità *Battle Runner* e *Infinity Fight* e consente di utilizzare Godhand, Yoko e Cloud in tre livelli differenti. Pronto al 15%, *Ehrgeiz* verrà distribuito in Giappone entro Natale.

KONAMI DALLA PARTE DEL NEMICO

A ormai pochi mesi dalla sua uscita, Konami ha fornito nuove informazioni riguardanti *Genso Suikoden II: Akatsuki Teikokugawa*. Come la stessa casa di Kyoto aveva annunciato diversi mesi fa, nel gioco si prenderà le parti dei nemici dei protagonisti del primo episodio della saga. Dal punto di vista cosmetico è stata conservata la rappresentazione dei personaggi in grafica bidimensionale, mentre è stato sensibilmente incrementato il dettaglio grafico. *Genso Suikoden II: Akatsuki Teikokugawa* verrà distribuito in Giappone a partire da quest'inverno. Una versione demo del gioco sarà inclusa nell'edizione per collezionisti di *Metal Gear Solid* che conterrà inoltre diversi *gadget*, una maglietta, la colonna sonora del gioco su CD e una versione dimostrativa di *Silent Hill*. Il prezzo e la data di uscita di questa *limited edition* non sono stati ancora annunciati. Nuovo RPG anche da Sony, che ha annunciato *Legaia Densetsu*. Realizzato dal medesimo staff che ha curato gli ottimi *Wild Arms* e *Popolo Crois*, questo gioco ha luogo in un ipotetico futuro dove la Terra è stata infestata da orrendi mostri generati da un potente veleno. Lo scopo dei tre protagonisti del gioco è quello di cercare e sconfiggere Kiri, la fonte della letale sostanza venefica. Il sistema di battaglia, chiamato *Tactical Arts System*, è fortemente ispirato ai picchiaduro

LA VERSIONE LIMITATA DI METAL GEAR SOLID CONTERRÀ DIVERSI GADGET E LA COLONNA SONORA DEL GIOCO.

IL GIOCO È BRUTTO???
TE LO RIVALUTIAMO QUASI TUTTO!!!

***Se hai comprato un gioco nuovo per PLAYSTATION presso di noi e non ti piace, lo puoi infatti permutare con una valutazione dell'80% del prezzo pagato!!!* (chiamaci per tutte le informazioni).**

SONY - SEGA - NINTENDO

- *I giochi e gli accessori migliori; vastissimo assortimento nuovo - usato;*
- *Tutte le novità;*
- *Prezzi davvero concorrenziali su quasi tutti gli articoli;*
- *Permuta dell'usato direttamente in negozio;*
- *Più di 400 titoli a noleggio;*
- *Spedizioni in tutta Italia.*

Abacus
VIDEOGIOCHI

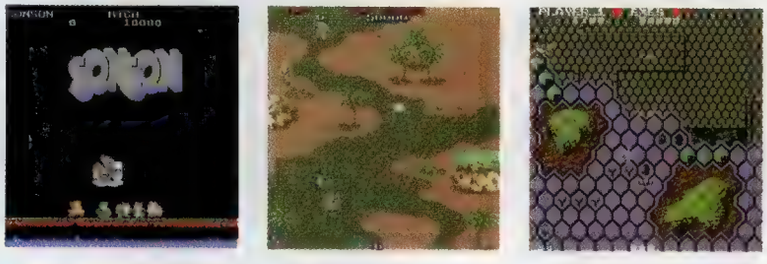
CORSO LODI, 103 - 20139 MILANO
TEL. E FAX 02.533229

ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30
Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30
Accettiamo Bancomat - Cartasi

CAPCOM PRIVATE SHOW

Il 22 giugno Capcom ha tenuto uno show privato al *NS Bulding* in Shinjuku, Tokyo. Tra le novità più interessanti presentate alla mostra vi è ***Choko Senki Kikaioh***, un picchiaduro poligonale con protagonisti otto robot ispirati alle varie generazioni dell'animazione robotica giapponese. Il curato disegno dei meccanismi è opera di Shoji Kawamori (*Macross*) e dello Studio Nue (*Yamato/Starblazer, Macross*). Sono state mostrate anche due diverse versioni del classico *puzzle game* sovietico sviluppate da Arika: ***Tetris the Grand Master*** è una versione poligonale del gioco, mentre ***Magical Tetris Challenge Featuring Mickey*** consiste in una sua variante dedicata ai più piccoli. Per quanto riguarda PlayStation sono stati presentati i capitoli ***3, 4*** e ***5*** di ***Capcom Generation***. Il terzo episodio conterrà ***Son Son*** (1984), ***Higemaru*** (1984), ***Vulgus*** (1984) ed ***Exed Exes*** (1985). Il quarto è composto da ***Gun Smoke*** (1985), ***Commando*** (1985) e ***Mercs*** (1990). Infine il quinto è costituito da ***Street Fighter II*** (1991), ***Street Fighter Championship Edition*** (1991) e ***Street Fighter II Turbo*** (1992). E' stato inoltre annunciato che ***Capcom Generation*** sarà compatibile con *Dual Shock*. Allo show sono anche stati mostrati il *coin-op* di ***Street Fighter Zero 3*** e la conversione di ***Rival Schools*** per PlayStation: il primo è stato distribuito nelle sale giochi giapponesi quest'estate, mentre il secondo è stato confermato per il 30 luglio.

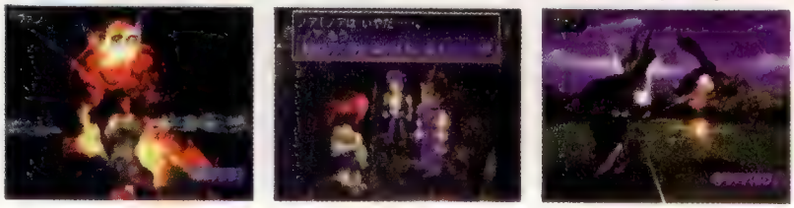
CHOKO SENKI KIKAOH: *LA MANIA DEI SUPER ROBOT HA COLPITO ANCHE CAPCOM!*



***I GIAPPO HANNO PRIVILEGIATO LE VECCHIE GLORIE NELLA SCELTA DEI GIOCHI PER* CAPCOM GENERATION.**

***ATLUS HA IMPEGATO PIÙ DI TRE ANNI PER REALIZZARE* THOUSAND ARMS.**

LEGAIA DENSETSU: *DAI CREATORI DI* WILD ARMS *UN NUOVO RPG POLIGONALE.*



sia dal punto di vista grafico che da quello della meccanica di gioco. Realizzato interamente mediante grafica poligonale, ***Legaia Densetsu*** sarà disponibile a partire da quest'autunno. In una conferenza stampa tenutasi il 22 giugno nel *Velfarre* (Roppongi, Tokyo), Atlus ha presentato un nuovo RPG intitolato ***Thousand Arms*** per il quale sono stati impiegati ben tre anni e mezzo di sviluppo. La produzione del gioco è stata affidata a Red Company (***Sakura Taisen*** per Saturn, ***Tengai Makyo/Far East of Eden*** per PC-Engine) mentre storia e caratterizzazione dei personaggi sono stati ideati da Takehiko Ito, autore del manga *Outlaw Star*. Il gioco si compone di sequenze animate in stile *anime* e sezioni di gioco di esplorazione e combattimento: queste ultime sono realizzate con una tecnica mista, bidimensionale per i personaggi e poligonale per i fondali. Come di consueto nei giochi giapponesi di qualità, il doppiaggio dei protagonisti e le canzoni del gioco sono affidati a personaggi famosi: la sigla del gioco, ad esempio, è cantata da Yumi Hamazaki, una delle cantanti della scuderia di Avex DD (la casa discografica di Namie Amuro). ***Thousand Arms*** sarà distribuito sul mercato giapponese a partire da dicembre. Enix ha finalmente rivelato nuovi dettagli riguardo ***Dragon Quest VII***. La caratterizzazione dei personaggi è stata nuovamente affidata al maestro Akira Toriyama. Il protagonista

LIBERO GRANDE: *UN CALCIO IN PRIMA PERSONA? MAH...*

RALLY DE AFRICA *SUPPORTA GLI STICK ANALOGICI DI DUAL SHOCK.*

del gioco è un ragazzo desideroso di diventare un grande pescatore come il padre. Il secondo personaggio presentato è Kiefer Gran, principe di Granestado, uno dei migliori amici del protagonista nonostante le origini nobili. Infine abbiamo Marybelle, la figlia del capo dei pescatori. Il gioco presenta fondali poligonali sui quali si muovono personaggi bidimensionali. La data di uscita di ***Dragon Quest VII*** non è stata ancora precisata: dovrebbe comunque avvenire prima dell'estate del prossimo anno. Secondo alcune voci non confermate Game Arts starebbe lavorando ad un nuovo gioco di ruolo per PlayStation il cui titolo non è stato ancora diffuso. I più probabili candidati sono ***Lunar: Eternal Blue*** o addirittura il capolavoro ***Grandia***.

SHORT IN JAPAN

Il sequel del popolare ***Gun Bullet/Point Blank*** di Namco si rivela sempre più come una versione riveduta e corretta del precedente gioco. Le varie prove di abilità sono chiaramente ispirate alle precedenti, sebbene appaiano diverse. Vi è infatti la classica macchina da sfasciare in un breve periodo di tempo (stavolta però vi cadrà addosso da un grattacielo) o le sagome dei ninja da colpire. Tra le numerose modalità offerte dal gioco abbiamo una *ghost house* da disinfestare a colpi di Gun Con e un'avventura sottomarina. ***Gun Bari*** verrà distribuito a partire dal mese di agosto: attendetevi quindi una recensione completa sul prossimo numero di SPC. Namco ha anche annunciato la conversione per PlayStation della simulazione calcistica ***Libero Grande***. L'elemento caratteristico del gioco è la visuale in prima persona; il giocatore controlla un solo calciatore della squadra, mentre la restante parte degli uomini è gestita dalla CPU. La versione casalinga del gioco sarà compatibile con *Dual Shock* e godrà di diverse modalità di gioco tra cui un *Versus Mode* mediante *split screen*, un *Practice Mode* e un *World Cup Mode*. La data di uscita del gioco è prevista per novembre. SNK convertirà ***Gekka no Kenshin*** (***Last Blade*** in occidente) per PlayStation. Come di consueto, il gioco conterrà alcune aggiunte rispetto al *coin-op*. Nessuna data di uscita è stata al momento specificata. Durante il suo *Private Show*, SNK ha anche mostrato due nuovi titoli per Hyper Neo Geo: uno sparatutto poligonale con *light gun* intitolato ***Beast Busters Second Nightmare*** e una versione migliorata di ***Samurai Spirits 64***. Quest'ultima contiene nuovi personaggi, nuove mosse e un sistema di recupero dei danni inflitti agli arti. E' stato inoltre rimosso il pulsante D destinato al movimento laterale, elemento che lo renderà simile alle più popolari versioni bidimensionali del gioco. New Corporation ha in fase di conversione il classico picchiaduro a incontri di Capcom ***Captain Commando***. Il gioco, previsto per settembre, sarà compatibile *Dual Shock* e consentirà il gioco contemporaneo di tre persone tramite *multitap*. Prism Arts sta lavorando a una nuova simulazione di rally per PlayStation: ***Rally de Africa*** è compatibile *Dual Shock* e consente di duellare utilizzando i salvataggi di un amico tramite *memory card*. L'uscita è prevista per settembre in Giappone. Concludiamo con Taito che ha annunciato la conversione per PlayStation della simulazione di treno ***Densha de Go 2***: il gioco conterrà nuovi circuiti, una modalità per principianti e un *Time Table Mode*. La distribuzione sul mercato giapponese dovrebbe avvenire a partire da dicembre. Taito ha inoltre annunciato il *coin-op* ***Densha de Go 3***: questa nuova versione del gioco vanterà contenuti più internazionali in modo da facilitarne la distribuzione all'estero. I treni controllabili appartengono infatti ad America, Europa e Asia. Vi sono quindi buone possibilità di vedere la bizzarra simulazione Taito nella sala giochi sotto casa...

DIEGO CORTESE

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Small Soldiers	TELEFONARE
Spyro the Dragon	TELEFONARE
Time Crisis + Gun	L. 159.000
Grand Stream Saga	L. 129.000
Mortal Kombat 4	L. 119.000
Azure Dreams	L. 109.000
Batman & Robin	L. 109.000
Breath of Fire III	L. 109.000
Saga Frontier	L. 109.000
Heart of Darkness	L. 99.000
Colin Mcrae Rally	L. 99.000
Resident Evil II	L. 99.000
Cardynal Sym	L. 99.000
Vigilante 8	L. 99.000
Road Rash 3 D	L. 99.000
Men in Black	L. 99.000
Gran Turismo	L. 99.000
Motorhead	L. 99.000
Bomba '98	L. 99.000
Fifa World Cup '98	L. 99.000
Tommi Makkinen Rally	L. 99.000
Premier Manager '98	L. 99.000
Iss Pro '98	TELEFONARE
Deathtrap Dungeon	L. 99.000
V-Ball	L. 99.000
Street Fighter Collection	L. 99.000
Point Blank	L. 99.000
S. Pang Collection	L. 99.000
Actua Soccer 2	L. 89.000
Nuclear Strike	L. 89.000
G - Police	L. 89.000
Rascal	L. 89.000
Diablo	L. 89.000
Grantour Racing '98	L. 79.000
Spice World	L. 49.000
Sensible Soccer 2000	TELEFONARE
Metal Gear Solid	TELEFONARE
Apocalipse	TELEFONARE

GIOCHI Sega Saturn

King of Fighter 97 + RAM	L. 149.000
Battle Gare GGA	L. 139.000
Radiant Silver Gun	L. 139.000
AStra Super Star	L. 139.000
Soul Divide	L. 129.000
Poket Fighter	L. 129.000
Deep Fear	L. 129.000
Dracula X	L. 129.000
GT 24	L. 129.000
King of Fighter 97	L. 129.000
Burning Ranger	L. 129.000
Winther Heat	L. 99.000
Dodon Pachi	L. 99.000
Bomberman Fight	L. 99.000
Sonic R	L. 99.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE
Willy Wombal	L. 50.000
Toki...	L. 50.000
Dai Suku	L. 50.000
Strong Style	L. 50.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE
Marvel Us Street Fighter	TELEFONARE
Snow Break	L. 89.000
Bushido Blade	L. 89.000
NBA Shootout 98	L. 99.000
Forsaken	L. 99.000

OFFERTISSIME

Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

F -Zero	L. 159.000
Rakugakios	L. 159.000
Super Robot Spirits	L. 159.000
Mission Impossible	L. 159.000
Quest 64	L. 159.000
GT 64	L. 159.000
Star Soldier	L. 159.000
Banjo Kazooie	L. 159.000
Mortal Kombact 4	L. 159.000
NBA Courtside	L. 149.000
Bombermarm Heroes	L. 149.000
Olympic Hokey 98	L. 139.000
1080 Snowboardin	L. 139.000
Nagana Winter Olympic	L. 99.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 99.000
Snobo Kids	L. 99.000
Chamaleon Twist	L. 99.000
Yoshi's Story	L. 99.000
Dual Heroes	L. 99.000
Wild Choppers	L. 99.000
NBA in Zone '98	L. 99.000
Zelda	TELEFONARE
Superman 64	TELEFONARE
World Soccer France '98	TELEFONARE
Turok 2	TELEFONARE

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Drift King 97	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Die Hard Trilogy	L. 50.000
Stakes Winner G1	L. 50.000
Riglordsaga 2	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Sokaigi	L. 149.000
All Japan GT Car Champ	L. 149.000
Super Adventure Rockman	L. 149.000
Siluette Mirage	L. 149.000
Dark Messiah	L. 139.000
Shadow Tower	L. 139.000
Double Cast	L. 139.000
Crisis City	L. 139.000
Tunder Force V	L. 139.000
Crisis Beat	L. 139.000
Soul Divide	L. 139.000
Real Bout Special	L. 139.000
Private Justice School	L. 139.000
3 D Fighting Tucool	L. 139.000
Konami France '98	L. 139.000
Enigma	L. 139.000
Godzilla	L. 139.000
Evangelion	L. 139.000
G-Darius	L. 129.000
Tekken 3	L. 139.000
Tenchu	L. 139.000
Gran Turismo	L. 139.000
Xenogears	L. 139.000
Gundam The Battle Master 2	L. 139.000
Poket Fighter	L. 139.000
Parassite Eve	L. 129.000
Bokandesuyo	L. 129.000
King of Fighter '97	L. 129.000
Bomberman World	L. 129.000
The Granstream Saga	L. 129.000
Real Robot Final Attack	L. 129.000
XMen VS Street Fighter	L. 129.000
Mogamen Neo	L. 129.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 129.000

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L. 130.000
Pad Dual Shock PSX	L. 79.000
Grip Controller PSX	L. 65.000
Joy Pad N 64	L. 65.000
Memory Pak N 64	L. 50.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Scart RGB N64 PAL	L. 30.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	TELEFONARE

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L. 79.000
Goemon	L. 79.000
Clay Fighter	L. 79.000
Bomberman 64	L. 79.000
Blast Dozer	L. 79.000
Doreamon	L. 79.000
Hexen	L. 79.000
Trouble Maker	L. 79.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

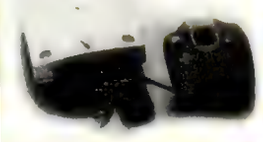
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Dreamcast

DAL 20 NOVEMBRE IL SOGNO DIVENTA REALTÀ

PRENOTANDOLO ENTRO SETTEMBRE AVRAI LA SPEDIZIONE CON CORRIERE GRATUITA



GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

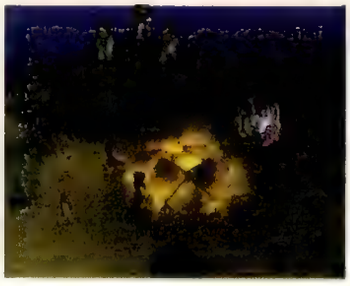
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

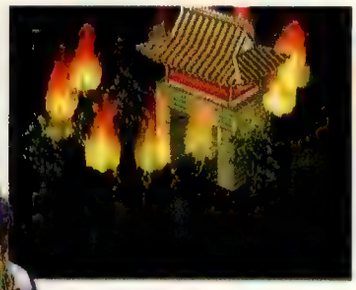
NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

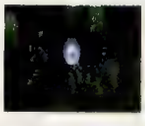
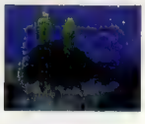
NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI



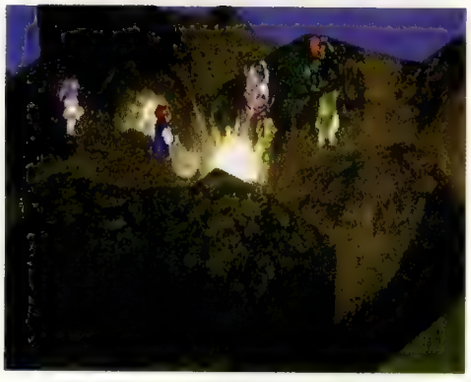


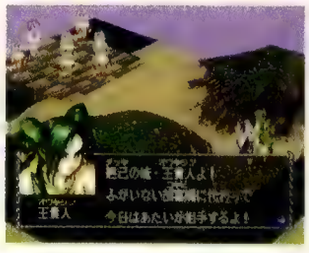
Hooshin Engi

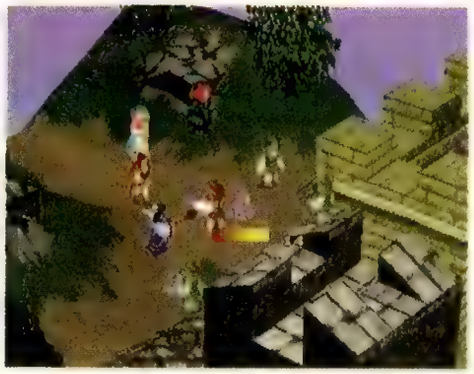
Dopo giochi di ruolo, picchiaduro e avventure grafiche, Koei ritorna alle proprie origini producendo un *simulation RPG* dallo stile grafico prettamente orientale. A differenza della saga di *Romance of the Three Kingdoms*, *Hooshin Engi* appare come un gioco di strategia più immediato e accattivante. Chiaramente ispirato a titoli come *Final Fantasy Tactics* e *Vandal Hearts*, questa nuova simulazione unisce uno stile grafico attuale alla notevole esperienza che Koei possiede nei giochi di strategia. Il risultato potrebbe rivelarsi più esaltante di quanto le ultime poco esaltanti produzioni Koei potrebbero portarci a credere... *Hooshin Engi* consiste in un *simulation RPG* basato su un'antica e popolare favola cinese. Il cattivo di turno è un demone che si è impossessato del corpo della regina Dakki allo scopo di manipolare il re Tyuuou. Come conseguenza delle scelte che la regina ha imposto al sovrano, l'intera popolazione del regno è precipitata in un mondo di sofferenza e povertà. Gli dei sono preoccupati per la situazione creatasi, ma non è consentito loro d'intervenire direttamente: per questo motivo inviano sulla Terra una giovane ragazza di nome Taikooboo. Lo scopo della protagonista consiste nel cercare un manipolo di eroi adatti alla propria missione e quindi affrontare il demone che controlla le azioni della regina Dakki. Il gioco non comprende solo battaglie, ma presenta anche fasi di dialogo e ricerca. La storia appare come piuttosto complessa e ricca di sottotrame. La meccanica dei combattimenti non sembra discostarsi molto dalle classiche simulazioni strategiche a turni. Il livello di personalizzazione dei personaggi è particolarmente elevato, grazie alla presenza di più di quattrocento magie e tecniche speciali. Estremamente numerosi anche gli oggetti e le armi che superano il migliaio; elementi questi che contribuiscono a conferire a *Hooshin Engi* un notevole spessore strategico. Dal punto di vista grafico, la soluzione adottata è simile a quella scelta per *Final Fantasy Tactics* di Square: i personaggi sono realizzati in due dimensioni mentre il fondale è interamente in 3D. Grazie all'impiego della grafica poligonale è possibile ruotare il campo di battaglia a piacimento. Dalle prime immagini mostrate il dettaglio grafico non appare particolarmente elevato: vista l'esperienza di Koei nei giochi strategici siamo però fiduciosi circa le caratteristiche finali del gioco. Non ci resta che attendere il 10 settembre, giorno in cui *Hooshin Engi* verrà distribuito in Giappone.

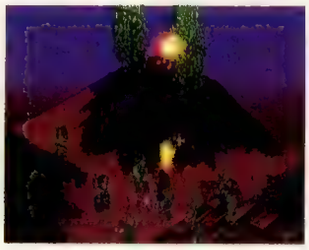
L'IMPIEGO DELLA GRAFICA POLIGONALE PER I FONDALI CONSENTE DI SCEGLIERE TRA PIÙ INQUADRATURE DEL CAMPO DI BATTAGLIA.







LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI APPARE PIUTTOSTO CURATA E ORIGINALE.



HOOSHIN ENGI ***COMPRENDE QUATTROCENTO MAGIE ED AZIONI SPECIALI, E PIÙ DI MILLE OGGETTI.***

Titolo : HOOSHIN ENGI
Casa : KOEI
Uscita : 10 SETTEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

METTI IL MIRINO ALLA TUA PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

Arriva l'ultraveloce sparatutto arcade, con tutti gli elementi per far esultare la tua PlayStation: la possibilità di catturare le armi nemiche, di giocare in due e di confrontarsi con numerosissimi nemici tra cui 30 mostri. Dovrai guidare la navicella tra le insidie di 15 livelli, con due diversi percorsi ciascuno e diversi sottoscenari. Per sopravvivere avrai a disposizione 15 tipi di armi, scudi, numerosi power-up, bonus e l'opzione di fuoco automatico ma solo le tue dita potranno assicurarti la meta. G-Darius è compatibile con i controller Dual Shock.

www.3dplanet.it

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET S.R.L. • via Dei Platani, 7 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024473949 (r.a.) - Fax 0245101548 - E-Mail 3d.planet@netitalia.it

adv: info@graphimage.it

The King of Fighters '98

All'inizio di luglio, SNK ha tenuto ad Osaka e a Tokyo un nuovo *private show* allo scopo di mostrare le sue ultime novità in campo videoludico. Tra i nuovi giochi per Hyper Neo Geo e le immancabili macchinette per le fotografie adesive (le famigerate *puricura*) è stata mostrata l'edizione '98 del picchiaduro ad incontri bidimensionale *The King of Fighters*. Con trentotto personaggi più dieci segreti e una meccanica di gioco rinnovata, *The King of Fighters '98* si prospetta come il migliore episodio della saga, il "Dream Match" definitivo che potrebbe rappresentare l'addio del re dei picchiaduro all'immortale *hardware* sedicibittiano targato SNK.

Terminata la saga di Orochi con l'edizione '97, SNK ha deciso di non creare una nuova storia per il nuovo *The King of Fighters*, bensì di realizzare un'edizione speciale del gioco comprendente tutti i personaggi introdotti con la serie. Il ritorno più inaspettato è certamente quello dell'USA Team, composto da Heavy D!, Lucky Glauber e Bryant, la cui unica apparizione risale al primo episodio della saga. Ritroviamo inoltre Heidern, Saishu Kusanagi e Takuma Sakazaki riuniti nel Mid-Age Team. Yori Yagami recupera le vecchie compagne di squadra Vice e Mature, che lui stesso ha ucciso nell'edizione '95 del gioco, riunendole in un nuovo Yagami Team. Rimanendo in tema di resurrezioni, è stato inoltre recuperato Bernstein Rugal che non è stato assegnato a nessun gruppo. Tutti i personaggi provenienti dalle passate edizioni hanno goduto di un *restyling* grafico che ha compreso l'aggiunta di numerosi fotogrammi di animazione inediti. I campionamenti vocali sono stati completamente rinnovati in modo da adattarli al maggior numero di mosse speciali e alle *Winning Pose* che caratterizzano gli ultimi episodi della saga. La restante parte dei personaggi proviene da *King of Fighters '97*: ritroviamo quindi lo KoF Special Team, il Japan Team, il Fatal Fury Team, l'Art of Fighting Team, il Band Team (Ex-New Faces Team), il China Team, il Kim Team, il Neo Females Team, l'Ikari Team e Shingo, l'emulo di Kyo. Ad essi si aggiungono dieci varianti di personaggi già presenti ottenibili premendo il tasto ST durante la loro selezione: è possibile selezionare le versioni '94 di Kyo, Joe, Ryo, Robert e Yuri, le versioni *Real Bout Fatal Fury 2* di Terry ed Andy e il Band Team in versione Orochi.

Dal punto di vista grafico ci sono stati numerosi miglioramenti rispetto all'episodio precedente a partire dai fondali, ora maggiormente animati e dettagliati. I personaggi sono più grandi di un buon 20 % e godono di un maggior numero di animazioni. Sono state particolarmente curate le scene d'introduzione al combattimento che vantano un maggior numero di pose segrete rispetto al precedente episodio. E' stata aggiunta una *Winning Pose* inedita selezionabile come le altre mediante i quattro pulsanti principali. Tra le modifiche più evidenti apportate alla meccanica di gioco abbiamo l'inserimento di una posa aggiuntiva in caso si fallisca una presa speciale, che rende il giocatore vulnerabile per un breve periodo di tempo. Questa scelta è un'ulteriore conferma dell'intenzione degli sviluppatori di voler rendere la serie di *The King of Fighters* sempre meno adatta al gioco istintivo, penalizzando le tecniche troppo semplici da realizzare. A questo scopo sono inoltre state tolte le semplificazioni dei movimenti necessari per eseguire alcuni colpi speciali. *The King of Fighters '98* consente nuovamente di scegliere tra due differenti modalità di gioco: con l'*Advanced Mode* il giocatore può accumulare più barre di energia per eseguire altrettante *Desperation Move*. A differenza dello scorso episodio, il primo personaggio ne può accumulare tre, il secondo quattro e il terzo cinque. Si è quindi cercato di avvantaggiare gli ultimi giocatori a beneficio dell'imprevedibilità dell'incontro. Scegliendo l'*Extra Mode* invece è possibile accumulare l'energia per una sola *Desperation Move* alla volta. Il tempo di ricarica diminuisce a seconda che si utilizzi il primo, secondo o terzo personaggio del gruppo. E' stata inoltre aggiunta la possibilità di effettuare una *combo* o un attacco dopo una schivata. Sebbene la mancanza di nuovi personaggi possa infastidire l'utenza comune, le migliorie apportate e l'elevato numero di combattenti presenti in *The King of Fighters '98* lo rendono uno dei picchiaduro più promettenti di quest'anno. Al momento in cui vengono scritte queste righe, il gioco è in fase di *beta-testing* nelle più famose sale giochi giapponesi. La versione Neo Geo su cartuccia sarà disponibile per il mese di settembre mentre i tempi di conversione per le altre console (PlayStation compresa) non sono ancora stati definiti.

LA PRESENZA DI TRENTOTTO COMBATTENTI COMPENSA IN PARTE LA MANCANZA DI NUOVI PERSONAGGI.

Titolo : THE KING OF F. '98
Casa : SNK
Uscita : 22 LUGLIO
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. © TECMO, LTD. 1996, 1998 Published by Sony Computer Entertainment Europe.

TBWA

120

60

90

Prima del combattimento, misura bene il potenziale dei tuoi avversari.

Sbam. Reagisci. *Sbam*. Ma dove guardi? *Sbam*. Un po' più su: negli occhi. *Sbam*, *sbam*, *sbam*. Ma no! Adesso, attento alle gambe. *Sbam*. Guarda le gambe, sì, ma non in quel senso. *Sbam*, *sbam*, *sbam*. O.K. Anzi K.O. Chi è il prossimo?

PlayStation

TECMO

OLTRE 4 0 0 VIDEO GAMES

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi

Ancora Dreamcast, ancora Godzilla

ARRIVA* GODZILLA, *LA* KILLER APPLICATION *(?) CHE ACCOMPAGNERÀ IL LANCIO DI* DREAMCAST *NEL PAESE DEL SOL LEVANTE.
Come annunciato sul numero scorso di **Briefs from the Outer Worlds**, l'11 luglio ha visto la commercializzazione di *Visual Memory System*, la *memory card* dall'anima *tamagotchiana* destinata a combinarsi via joypad alla console Sega. Al contrario di quanto previsto però, *VMS* (più il gioco ***Collect Godzilla***) è stato venduto - in un'edizione limitata di colore verde godzilliano - esclusivamente nelle sale cinematografiche (385 in tutto il Giappone) che proiettavano la prima del film ***Godzilla***. La commercializzazione vera e propria della periferica è avvenuta qualche settimana dopo, il 30 luglio. Quasi contemporaneamente Sega Enterprises Ltd. ha annunciato il primo titolo realizzato internamente per *Dreamcast* e non sorprende scoprirne il titolo (provvisorio): ***Godzilla***. Si tratterà di un *action game* di chiara ispirazione (***Rampage***) in cui il giocatore potrà demolire intere città ai comandi della mitica creatura. Le potenzialità di *Dreamcast* espresse sulla carta fanno fatica a trovare riscontro nelle due sole immagini del gioco diffuse da Sega, ma non è difficile intravedere gustosi effetti di trasparenza e una risoluzione grafica decisamente superiore alla media. Inutile sottolineare la compatibilità di ***Godzilla*** (*Dreamcast*) con i dati della versione per *VMS*.

Ben più interessante sembra invece ***SpikeOut*** di Sega, *beat'em up* a scorrimento basato sulla tecnologia *Model 3 step 2*. Sebbene la commercializzazione della versione *coin-op* sia imminente, quella per *Dreamcast* è prevista per la fine del 1999.

Voltiamo pagina. Durante una recente intervista rilasciata al mensile inglese *Sega Saturn Magazine* (Emap Images) Shoichiro Irimajiri (presidente di Sega Enterprises Ltd.) ha dichiarato che il logo SEGA non comparirà né sulla confezione né sullo *châssis* di *Dreamcast*. *"Abbiamo condotto svariate ricerche di mercato"* spiega Irimajiri *"ed abbiamo scoperto che sebbene il nome Sega sia molto noto fra i giocatori più smaliziati, fra quelli della nuova generazione è quasi sconosciuto o crea addirittura dei sentimenti negativi* (chiedetelo ai possessori di Saturn - Ndr). *Pertanto abbiamo deciso di assegnare alla parola Dreamcast il valore di marchio di fabbrica"*. Voci non confermate parlano di una dicitura comunque presente sulla parte frontale della console, qualcosa tipo "Powered by Windows CE"...

Un'ultima notizia interessante. Pare che Naughty Dog (il team responsabile di ***Crash Bandicoot 1,2*** e ***3***) sia intenzionata a supportare *Dreamcast*. Dopo un'analisi preliminare dell'hardware Sega i programmatori si sono dichiarati entusiasti delle sue potenzialità.
Nel natale del 2000 Naughty Dog prevede di commercializzare un gioco attualmente in fase di sviluppo (su cui non intende fare luce al momento) ed è certo che sarà una console della prossima generazione a farlo girare.
La domanda è: *Dreamcast* o PlayStation 2?

Ultimissima: il 22 agosto il Sonic Team presenterà pubblicamente ***Sonic Adventure***, la prima apparizione del porcospino blu su *Dreamcast*. Maggiori dettagli nel prossimo **Briefs from the Outer World**.

Promesse da Blockbuster

LA GRANDE CATENA IN FRANCHISING DI NOLEGGIO* SOFTWARE *E* HOME VIDEO *HA ESTESO AI VIDEOGIOCHI LA FORTUNATA FORMULA "BLOCKBUSTER PROMISE" (MAI ADOTTATA IN ITALIA). Il cliente che si vede respinta la richiesta di un titolo perché non disponibile, guadagna il diritto a noleggiarlo gratuitamente al suo rientro sugli scaffali del *videostore*. Inaugurata con ***Gran Turismo***, l'estensione della garanzia Blockbuster verso il settore videoludico coinvolgerà i futuri prodotti "di punta" per Sony PlayStation e Nintendo 64. La strategia tende a infondere nel consumatore l'implicita certezza della disponibilità di qualsiasi *Big Game* di prossima commercializzazione presso le numerose sedi Blockbuster che non mancheranno di rifornirsi adeguatamente come misura precauzionale contro gli effetti antieconomici del noleggio gratuito.

Inutile precisare che il mercato italiota è al momento restio ad adottare certe finezze promozionali di fonte anglosassone. Siamo alle solite...

Infogrames compra Ronaldo

INFOGRAMES HA ACQUISTATO I DIRITTI PER IMPIEGARE IL NOME DEL GIOCATORE BRASILIANO NELLE SUE PROSSIME PRODUZIONI CALCISTICHE. La casa di ***V-Rally*** era da tempo alla ricerca di un nome sotto cui lanciare la sua *line-up* sportiva e l'accordo con Ronaldo vi ha messo fine. *"Ronaldo è la scelta perfetta "*, ha dichiarato Bruno Bonnell, presidente di Infogrames, *"è un giocatore emozionante oltre ad essere un fantastico modello per i giovani atleti"*.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

Deer Hunter: *caccia simulata*

COMMERCIALIZZATO NEGLI USA VERSO LA FINE DEL 1997, DEER HUNTER DI WIZARDWORKS (SVILUPPATO DA SUNSTORM) HA SORPRESO MOLTI PER AVER GUADAGNATO IN BREVE TEMPO LA VETTA DELLA CLASSIFICA DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI PER PC INAUGURANDO A TUTTI GLI EFFETTI UN NUOVO E CONTROVERSO GENERE VIDEOLUDICO. In qualità di cacciatore, il giocatore deve seguire indizi quali impronte ed escrementi per snidare e uccidere i cerbiatti nascosti fra gli alberi di un bosco, facendo debita attenzione alla direzione del vento (e quindi a quella del proprio odore) ed impiegando appositi richiami. La diffusione della caccia come attività all'aperto preferita dal popolo perbenista americano, ha fatto letteralmente decollare le vendite di ***Deer Hunter*** che a gennaio del 1998 passava dal nono al primo posto, calpestando titoli come ***Myst, Tomb Raider II*** e ***Quake II*** nei due mesi successivi. GT Interactive, il colosso americano proprietario di Wizardworks, già promette un seguito (***Deer Hunter: Extended Season***) mirando alla distribuzione mondiale. Head Games, intanto, *software house* specializzata nelle simulazioni di attività all'aperto come la pesca (***Extreme Angler*** e ***Zebeco Pro Fishing 3D***) e, appunto, la caccia, ha preso la palla al balzo e annunciato il titolo ***Big Game Hunter*** che promette 16 specie animali (fra cui bisonti, alci, orsi, coguari e così via), la presenza di altri cacciatori virtuali prodighi d'indicazioni e suggerimenti e un *engine* grafico interamente poligonale. L'interesse dell'industria verso questo settore dell'*entertainment* (dal budget bassissimo e dal prezzo dei titoli che non supera i 20 dollari, quindi estremamente *mainstream*) è dimostrato dall'acquisizione di Head Games da parte di Activision che in questo modo anela ad accaparrarsi una cospicua fetta di mercato nella scia di GT Interactive.

Notiamo, infine, con un pizzico di malcelata amarezza, il totale disinteresse dei censori verso un genere videoludico che, se emulazione produce, meriterebbe il medesimo trattamento demonizzante indirizzato a titoli come ***Resident Evil 2*** o ***Carmageddon***.

Gex: *Enter the* **Gameboy**

MANCA POCO PIÙ DI UN MESE AL LANCIO DI GAMEBOY COLOR IN GIAPPONE E LE SOFTWARE HOUSE AMERICANE STANNO GIÀ PREPARANDO IL TERRENO PER LA SUA COMMERCIALIZZAZIONE OLTRE OCEANO. Acclaim ha annunciato le versioni di ***Turok 2*** e ***NBA Jam 99*** (entrambi di prossima pubblicazione per Nintendo 64) per il portatile Nintendo mentre Crystal Dynamics promette ***Gex: Enter the Gecko*** per il periodo natalizio. Nintendo ha intanto diffuso maggiori dettagli circa le specifiche tecniche di *GameBoy Color*. Il processore sarà il medesimo della versione in bianco e nero (pertanto sarà retro-compatibile con i vecchi *games*) ma girerà ad una velocità doppia rispetto all'originale. Le quantità di video RAM e Internal RAM sono state rispettivamente raddoppiata e quadruplicata onde poter gestire la maggior mole di dati derivanti dall'impiego del colore. Oltre che nella classica risoluzione di 160*140 pixel i giochi per GameBoy Color potranno girare anche in 320*280. Il numero di colori su schermo dipenderà dalla modalità prescelta. Ne esistono tre: 10, 32 e 56 colori. Quest'ultima in particolare sarà adottata nei titoli americani sopra menzionati, nonché nella nuova versione di ***Zelda***. Una porta di comunicazione a raggi infrarossi e un *jack* per l'ingresso audio offriranno la possibilità di impiegare periferiche future quali sistemi per la registrazione del suono e, perché no, il karaoke. Durante il recente *N-Wave developer's conference* Nintendo ha inoltre mostrato un'inedita e interessante caratteristica di *GameBoy Color*. Usando Nintendo 64 come una sorta di *server* di rete, quattro possessori del nuovo portatile a colori potranno collegarsi a ciascuna delle sue quattro porte joypad. La CPU di Nintendo 64 provvederà a gestire e trasmettere i segnali provenienti dai quattro minisistemi sullo schermo televisivo opportunamente ripartito nel ben noto quadruplo *split-screen*. Interessante...

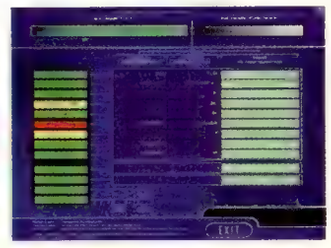
Restando in tema di apparecchiature *made in Nintendo*, annunciamo la disponibilità nel solo Giappone di *Mario no Photopy* una sorta di cartuccia che permette di visualizzare e manipolare immagini sullo schermo televisivo. Una particolare slot permette di caricare in memoria le immagini acquisite con una qualsiasi telecamera digitale (e immagazzinate nello *Smart Media*, una sorta di *memory card* per apparecchi digitali) per poi decorarle e sottoporle a qualsiasi manipolazione di dubbia utilità.
Il sistema può accettare solo foto che non superino i 2.5 milioni di pixel. I lavori potranno essere stampati scaricandoli nuovamente nello *Smart Media* e consegnandolo ad un qualsiasi centro specializzato in questo genere di stampe.

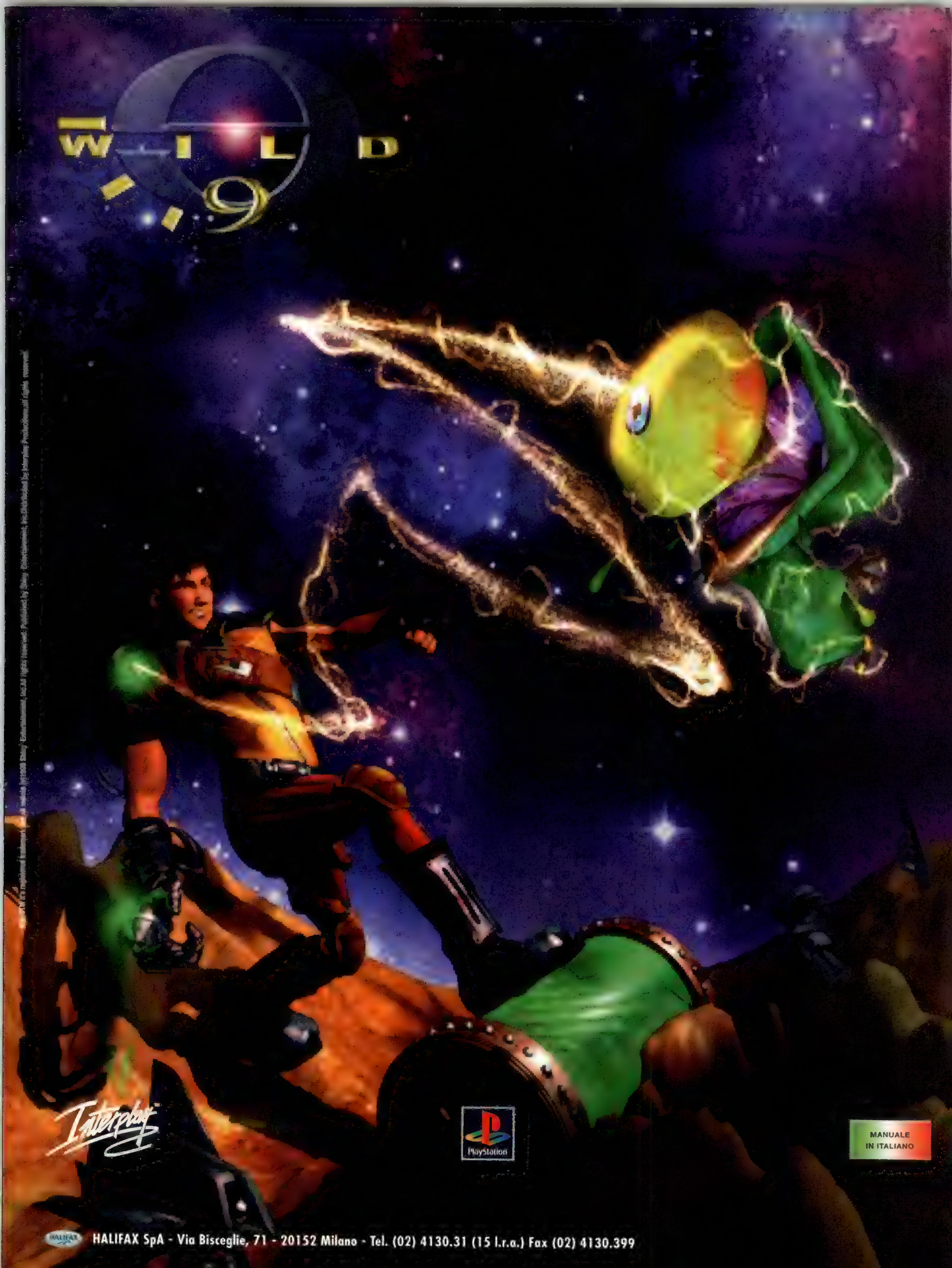
Radar: *dammil il floppy* **e ti dirò chi sei**

REALIZZATO DALL'INGLESE SPINOFF LTD., RADAR È UN SOFTWARE GESTIONALE PENSATO PER LIMITARE I DANNI DERIVANTI DALLA RESTITUZIONE DI PRODOTTI INFORMATICI (VIDEOGIOCHI COMPRESI) PERCHÉ INCOMPATIBILI CON LE VARIEGATE CONFIGURAZIONI HARDWARE DEGLI UTENTI PC. Il funzionamento del sistema ruota intorno ad un *floppy disk* che inserito nel proprio PC ne legge e memorizza l'attuale configurazione. Quest'ultima potrà quindi essere visionata dall'addetto del negozio e confrontata con quelle richieste dai singoli software contenuti nel *database* del listino, in modo da stabilire quale prodotto può girare su quel sistema e quale no. Nel caso in cui il cliente voglia ordinare un titolo non disponibile, ***RADAR*** offre inoltre la possibilità di conoscere preventivamente le specifiche tecniche richieste, sottolineando l'esigenza di un eventuale *up-grade* del PC. Onde facilitare la navigazione fra le possibili alternative ludiche, il programma applica su ogni titolo una diversa colorazione: rosso se il titolo selezionato richiede una configurazione superiore a quella del cliente, ambra in caso di compatibilità e verde se il computer del cliente possiede una configurazione migliore rispetto a quella consigliata. Ogni videata, oltre a mostrare una descrizione sintetica del prodotto istruisce circa il tipo di classificazione *VAR* (*Voluntary Age Rating*) ad esso assegnato dall'IDSA.

RADAR è attualmente in fase di *beta testing* presso svariati negozi inglesi e la catena di videonoleggio *Blockbuster*, ma SpinOff mira ad una diffusione su più larga scala. Al di là dell'impiego sopra descritto, il *software* può rivelarsi un valido strumento di analisi del mercato. Ogni negoziante potrà infatti analizzare i dati immagazzinati della propria clientela onde farsi un'idea più chiara sulla sua configurazione tipo. Di conseguenza, le informazioni ottenute da ogni singolo negoziante potranno essere combinate al fine di ottenere un monitoraggio su larga scala dell'utenza PC, delle configurazioni più diffuse (quale percentuale di utenti possiede un modem, un joystick analogico, *Windows 98*, schede 3D e così via) e delle tendenze d'acquisto.

La versione definitiva di ***RADAR*** verrà distribuita agli utenti attraverso i negozi specializzati (come sta già accadendo in Scandinavia, Germania, Svizzera ed Austria) ed altri canali attualmente in fase di studio. Per maggiori informazioni contattare Jennifer de Sanchez presso SpinOff Ltd. all'indirizzo *e-mail* **sales@spinoffproducts.com**



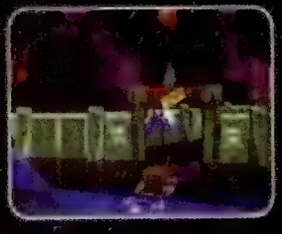


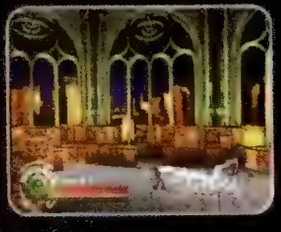
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

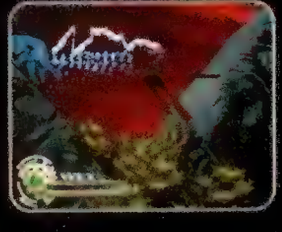
TORTURA I TUOI NEMICI!

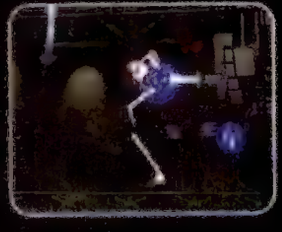
Grazie all'arma più strana, originale e versatile mai vista in un videogioco, potrai ascoltare le urla dei nemici mentre li fai soffrire... scegli per loro la morte che si meritano!
Il saccheggiatore di pianeti Karn ha privato Wex del suo mondo natale.
Aiuta Wex a trovare 9 adolescenti alieni per sconfiggere definitivamente Karn e per dimostrare che l'amicizia può ancora vincere l'eterna lotta contro il male!

- **9 diversi mondi selvaggi rappresentati da una spettacolare grafica 3D, ognuno con il proprio personaggio dotato di poteri speciali che si riveleranno fondamentali per sconfiggere Karn.**
- **Strane e selvagge creature aliene si frapporranno sul tuo cammino.**
- **Una sola arma per sparare missili, lazzi elettrici, campi di forza e raggi capaci di trasformare i nemici in un assortimento di strane forme.**
  Ma soprattutto un arma non solo per uccidere!





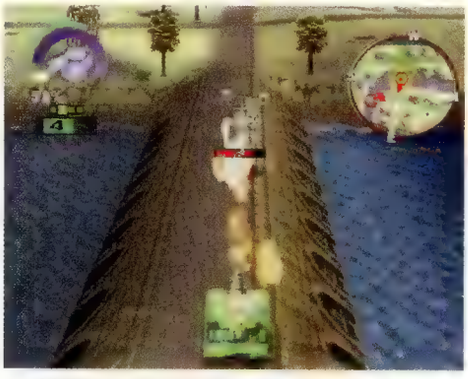




HALIFAX

www.halifax.it

War Games: Defcon 1



I POWER-UP CHE CONSENTONO DI RIPARARE I MEZZI SONO PROBABILMENTE I PIÙ AMBITI, ANCHE PERCHÉ È FACILE SUBIRE INGENTI DANNI PUR VINCENDO LA BATTAGLIA.

Negli anni della guerra fredda, i film d'azione avevano una trama standard predefinita, in cui i buoni (ovviamente gli americani) dovevano difendere la libertà e la giustizia in tutto il pianeta sconfiggendo le spie sovietiche (o più in generale dell'est europeo), pronte a tutto pur di riuscire a rubare i progetti segreti nascosti nelle basi della difesa statunitense. Anche i videogiochi si erano adattati a questo *trend*, tanto che negli anni '80 era stato prodotto un gioco, intitolato *Raid Over Moscow*, in cui l'eroe di turno doveva superare tutta una serie di peripezie prima di giungere in Russia e attaccare il monumento simbolo di Mosca, ovvero il Cremlino. Se quindi in passato era facile trovare un nemico su cui incentrare l'interesse generale, ora, grazie alla distensione dei rapporti tra le due superpotenze, è improbabile vedere ancora simulazioni belliche in cui Stati Uniti e Russia si trovino a dover combattere fra loro.

A questo punto gli sviluppatori di *videogame* si sono dovuti ingegnare per trovare delle valide alternative e un lampante esempio di "discreto surrogato" è il qui recensito ***WarGames: Defcon 1***. La trama del nuovo titolo di MGM Interactive è piuttosto semplice e trae notevole ispirazione da *WarGames*, il film uscito nei primi anni '80 in cui un giovanissimo Matthew Broderick stava per causare la terza guerra mondiale; questa volta però, il mega-computer WORP non ha più intenzione di limitare le proprie mire alla distruzione della Russia, bensì alla conquista dell'intero pianeta. Il gioco, ambientato nel futuro rispetto al film (circa una ventina di anni dopo), offre l'interessante possibilità di prendere parte al combattimento sia nei panni delle forze di difesa americane (nome in codice NORAD), che in quelli delle armate controllate dal computer.

LO SPLIT-SCREEN DIAGONALE INIZIALMENTE PUÒ CREARE QUALCHE PROBLEMA.

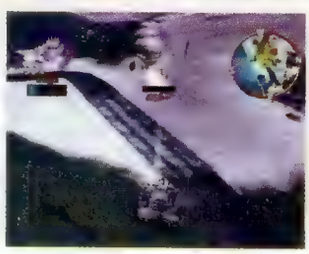
Istruzioni globali

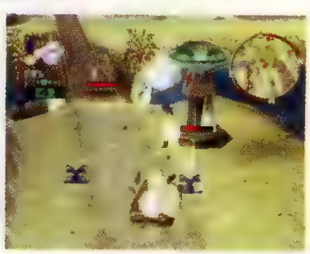
Nella classica tradizione dei giochi di guerra, anche *WarGames: Defcon 1* è diviso in una serie di missioni, in cui lo scopo è quello di riuscire a conquistare nuovi territori e di conseguenza a distruggere le forze armate a disposizione dell'avversario; per fare ciò sono disponibili un *tot* di mezzi corazzati, ognuno dotato di differenti caratteristiche che si adattano maggiormente alle diverse situazioni di gioco (un mezzo rapido, leggero e poco resistente, difficilmente potrà essere utilizzato per missioni in cui sono presenti molti mezzi nemici). Proprio per questo motivo, durante la missione è importante riuscire, dopo una breve ricognizione, a capire quale dei propri mezzi sia più idoneo e debba guidare l'assalto: da sottolineare che, mentre voi state controllando un mezzo, tutte le vostre armate non rimarranno immobili a guardarvi combattere, ma eseguiranno manovre difensive e offensive (combatteranno cioé per conto proprio, senza però prendere iniziative particolarmente pericolose) per aiutarvi nello svolgimento della missione. Oltre ad essere un'operazione fondamentale per portare a termine il gioco, distruggere i carri armati, i robot e gli altri mezzi corazzati dei nemici, così come alcuni elementi del fondale, può rivelarsi decisamente utile; tutti questi oggetti infatti possono liberare, una volta eliminati, dei *power-up* (alcuni riparano i danni subiti, altri creano un'armatura temporanea, altri invece raddoppiano la potenza di fuoco, giusto per fare qualche esempio) che possono rendere leggermente più semplice la missione. Ancora una volta è importante riuscire a capire quale mezzo abbia maggiore necessità di un determinato *power-up*, per sfruttare al meglio i vantaggi che si possono trarre. Leggermente più semplice, a livello strutturale è la modalità di gioco in doppio in cui, dopo aver selezionato una serie di mezzi, tutto ciò che bisogna fare è andare a caccia del nemico/amico per distruggere la sua armata.

Assai semplice, ma anche molto divertente e coinvolgente. Interessante la scelta grafica adottata dai programmatori, che prevede l'utilizzo di uno *split-screen* in diagonale: nelle prime partite si può rimanere un po' confusi (effettivamente l'area di gioco visibile non è sempre adeguata) ma con la pratica questo smarrimento iniziale svanisce completamente per lasciare spazio al divertimento.

Buoni o cattivi?

Buona parte dei giochi di guerra disponibili su PC e console si concentrano maggiormente sull'aspetto strategico, tralasciando quasi completamente l'azione: ***WarGames: Defcon 1*** invece ha proprio nel-



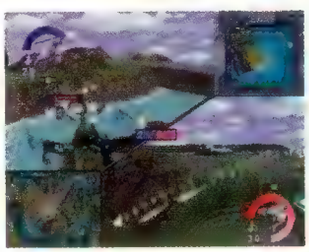


Titolo : WarGames: Defcon 1
Casa : MGM Interactive
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Strategia

l'azione il suo punto di forza, visto che la maggior parte del gioco consiste nel controllare il mezzo prescelto nel tentativo di distruggere le forze nemiche. Questo però non significa che si tratti di un gioco semplice e privo di spessore, visto che per avere speranze di vittoria è necessario sempre controllare con attenzione la situazione delle proprie armate, il tipo di missione che si deve eseguire e il posizionamento delle forze nemiche. Un'altra differenza con le simulazioni belliche più classiche risiede nella realizzazione tecnica: se infatti titoli quali *Command & Conquer* e *Z*, giusto per citare un paio di nomi, sono piuttosto semplici e quasi totalmente privi di animazioni, *WarGames: Defcon 1*, proprio a causa della sua natura, può contare su una realizzazione tecnica veramente ottima. I numerosi mezzi disponibili sono ottimamente animati e definiti, e anche i fondali possono vantare un buon numero di dettagli e di costruzioni che rendono senza dubbio più piacevole la visione; tutto questo è accompagnato da musiche decisamente azzeccate e da effetti sonori che riescono a riprodurre fedelmente le esplosioni e gli altri effetti tipici di questo genere di giochi. Decisamente elevata anche la longevità dato che, oltre alla presenza di un numero di missioni discretamente elevato e della modalità di gioco in doppio, è possibile giocare utilizzando entrambe le fazioni (gli esseri umani oppure i robot comandati dal mega-computer): ovviamente ognuna delle due fazioni è dotata di differenti caratteristiche e mezzi e, proprio per questo motivo, alcune delle tattiche utilizzate con un gruppo non possono essere utilizzate con l'altro, garantendo quindi una sfida interessante anche quando si è già portato a termine il gioco una volta. Per tutti questi motivi, *WarGames: Defcon 1* deve essere considerato un ottimo prodotto che non mancherà di appassionare tutti gli amanti dei titoli in cui, oltre alla strategia, anche l'azione ricopre un ruolo fondamentale (come nella serie *Strike* di Electronic Arts).

END

Commento ***WarGames: Defcon 1*** **è decisamente un titolo di ottimo livello, che riesce a miscelare perfettamente azione e strategia: per avere speranze di vittoria infatti non è sufficiente muoversi casualmente sparando all'impazzata contro le truppe nemiche, ma bisogna studiare attentamente una strategia d'azione, decidendo quale mezzo utilizzare e in che modo usufruire dei vari *power-up* che ogni tanto compaiono tra i resti dei nemici distrutti. L'azione comunque ricopre un ruolo fondamentale visto che la maggior parte di una partita è dedicata a devastare completamente le difese nemiche. A una struttura di gioco decisamente azzeccata e divertente, è stata poi aggiunta una realizzazione tecnica di ottimo livello, caratterizzata dalla presenza di ambientazioni dettagliate, di mezzi ottimamente animati e definiti, e di effetti sonori che riescono a rendere perfettamente l'atmosfera. Un titolo quindi caldamente consigliato, che farà la felicità di tutti gli appassionati del genere.**



Pro . . .

- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Giocabilità e longevità notevoli*

Contro . . .

- *Split-screen inizialmente scomodo*
- *A tratti un po' lento*

La Pagella . . .

Grafica	**88**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**91**
Longevità	**90**
Originalità	**80**

IL MEGLIO PER PLAYSTATION C'E' E... COSTA MENO, DA: ITALSAT

98071 Capo d'Orlando (Messina) Via A. Volta, 25 - INTERNET: WWW.ITALSAT.COM

PREZZI IVA 20% INCLUSA - SPEDIZIONI CON CORRIERE IN 48 ORE - CHIUSO LUNEDI' MATTINA - ORARIO: 09,30/13,00 - 16,30/20,30

CLASSICI IN OFFERTA DA £. 58.000

AIR RACE	£. 88.000
ALL STAR SOCCER	£. 73.000
ACE COMBAT 2	£. 88.000
BLOODY ROAR	£. 88.000
BUST A MOVIE 3DX	£. 58.000
CASTELVANIA	£. 68.000
CRASH BANDICOOT 2	£. 88.000
CROC	£. 85.000
DEATHTRAP DUNGEON	£. 88.000
DARK LIGHT CONFLICT	£. 72.000
MAXIMUM FORCE	£. 83.000
NAGANO HYPER OLIMPIC	£. 68.000
NBA PRO '98	£. 68.000
NEED FOR SPEED 3	£. 88.000
PITFALL 3D	£. 68.000

PLATINUM IN OFFERTA DA £. 39.000

ADIDAS POWER SOCCER	£. 45.000
AIR COMBAT	£. 45.000
ALIEN TRILOGY	£. 47.000
BUST A MOVE 2	£. 47.000
CRASH BANDICOOT	£. 45.000
DESTRUCTION DERBY 2	£. 45.000
DIE HARD TRILOGY	£. 47.000
FADE TO BLACK	£. 47.000
FIFA '96	£. 39.000
INT. TRACK FIELD	£. 47.000
LOADED	£. 45.000
MICROMACHINE V 3	£. 47.000
MORTAL KOMBAT	£. 47.000
PANDEMONIUM	£. 45.000
PORCHE CHALLANGE	£. 45.000
RAY MAN	£. 47.000
RIDGE RACER REVOLUTION	£. 45.000
ROAD RUSH	£. 47.000
TEKKEN 2	£. 45.000
WIPEOUT 2097	£. 45.000
WIPEOUT	£. 47.000

GRANDE BANCA DATI PER TRUCCHI E SOLUZIONI

offertissime del mese!

MEMORY CARD SONY £. 37.900 PAD SONY £. 37.900

MEMORY CARD COMP. £. 25.900 PAD COMP. £. 27.900

ATTENZIONE!!! PER TUTTI I TITOLI E ACCESSORI NON ELENCATI - TELEFONARE PER INFORMAZIONI

STRAORDINARIO PRENOTA SUBITO IL GIOCO DELL'ANNO VERSIONE COMPLETAMENTE IN ITALIANO

A SOLE LIRE 95.000

PERMUTA E VENDITA GIOCHI USATI DA LIRE 10.000

GROSSA NOVITA'!

COMPRA DIRETTAMENTE DA CASA TUA IL MEGLIO DELL'INFORMATICA AL MIGLIOR PREZZO. COMPONENTISTICA PER P.C.

STRAORDINARIO TOMB RAIDER £. 48.900

VER. PAL. 89.000

Gran Turismo

RESIDENT EVIL 2

VER. PAL. 95.000

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA, PER PRENOTARE O ORDINARE, BASTA TELEFONARE O INVIARE PER POSTA O FAX IL COUPON:

☐ PRIVATO ☐ RIVENDITORE

NOME_____ COGNOME_____

AZIENDA_____

TEL._____ FAX_____

E-MAIL:_____

VIA_____ N°____ c.a.p._____

CITTA'_____ PROV._____

UTENTE PRIVATO

sbarrare la casella desiderata:

☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO PLAYSTATION GIOCHI NUOVI, USATI E ACCESSORI.

☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.

☐ INVIATEMI LA SOLUZIONE DEL GIOCO .....

ALLEGO £. 5.000 PER LA RISPOSTA.

RISERVATO AI RIVENDITORI

sbarrare la casella desiderata:

☐ INVIATEMI LISTINO COMPLETO PLAYSTATION

☐ INVIATEMI LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.

☐ DESIDERO MAGGIORI INFORMAZIONI PER SPAZIO WEB SU INTERNET + INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA

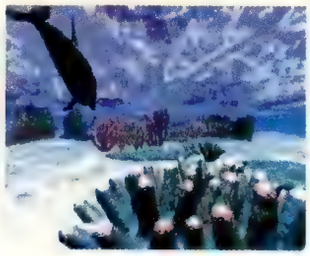
ORDINI VIA E-MAIL: italsat@legacy.it

ORDINI FAX 0941 - 913363 ATTIVO 24 ORE SU 24

ORDINI TELEFONICI ☎ 0941 - 911069

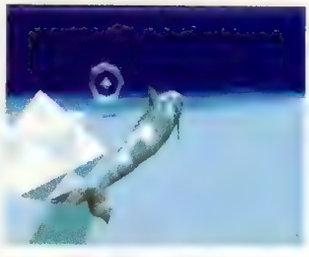
Ebbene sì, quando ormai pensavamo di aver visto tutto quanto fosse possibile vedere sulla nostra cara vecchia PlayStation ed eravamo convinti che niente più ci potesse stupire nel variopinto mondo dei *videogames*, ecco che Sony ci fa un'inaspettata sorpresa presentandoci questo *Fluid*, probabilmente il primo caso di non-gioco a vedere la luce su PlayStation... State tranquilli, avete letto bene: ho scritto proprio "non-gioco", perché *Fluid* non è assolutamente un *videogame*. Piuttosto potrebbe essere più propriamente definito come una sorta di "programma per la composizione di brani musicali".
Il funzionamento è abbastanza semplice: il luogo in cui si svolge l'azione è uno sterminato oceano nel quale, servendovi del *joypad*, vi troverete a guidare nientemeno che un simpatico delfino. All'inizio il vostro scopo sarà di andare a cercare, nell'area denominata *Silent Space*, la prima di una serie di strane sculture sospese nell'acqua. Successivamente scoprirete che tali sculture non sono altro che dei teletrasportatori che vi consentiranno l'accesso ad alcuni *pattern*, ovvero le basi musicali sulle quali potrete poi andare ad operare per comporre dei nuovi brani. Quando avrete dunque trovato il primo set di *pattern* verrete trasportati nel *Cruise Stage*. Qui, mentre sullo schermo potrete continuare ad ammirare il vostro allegro delfino impegnato in una nuotata senza sosta sullo sfondo di paesaggi che definirei "onirici", vi sarà data la possibilità di sperimentare un primo metodo di interazione con la base musicale appena scoperta: premendo i quattro tasti del pad farete partire alcuni effetti sonori che potrete poi modulare e regolare servendovi della croce direzionale. Se non vi siete ancora persi nella spiegazione (vi posso assicurare che il tutto è molto più facile da farsi che da dirsi) posso procedere con la parte più interessante. Dopo che vi sarete divertiti un po' con il *Cruise Stage*, premendo il tasto ST verrete riportati nell'area *Silent Space* dove questa volta dovrete esplorare il fondale marino alla ricerca del cosiddetto *Groove Editor*. Quando lo avrete raggiunto, sullo schermo comparirà una specie di console musicale che, grazie a un'interfaccia molto intuitiva e semplice da usare, vi consentirà di mixare, modificare o ricostruire completamente i vari *pattern* scoperti durante l'esplorazione. Nella sezione *Groove Editor* le possibilità di elaborazione sono veramente molte: ogni brano è composto da otto voci musicali (basso, batteria, piatti, tastiere e così via) che potrete andare a sostituire, eliminare o modificare. Per farvi capire il meccanismo, in ogni set di *pattern* sono presenti, ad esempio, una decina di tipi di basso, una ventina di accordi di tastiera e diversi accompagnamenti con i piatti: l'ampia scelta vi permetterà di sperimentare diversi accostamenti e accordi che consentiranno di ottenere la soluzione a voi più gradita. Ogni singola voce sonora è poi modificabile grazie ad un ulteriore *editor*: in questo caso sarete messi in grado di variare il volume relativo di ogni strumento o di modificarne il suono con l'utilizzo di alcuni effetti speciali (*Pan, Autopan, Delay, Modulation* e *Reverb*). Tutte le operazioni sono molto facili da portare a termine e anche i meno esperti saranno in grado già dopo pochi minuti di comporre dei brani piuttosto orecchiabili (vi assicuro che se c'è riuscito il sottoscritto, noto per una vera e propria idiosincrasia per l'utilizzo di un qualsiasi strumento musicale, ci può riuscire chiunque!). I brani realizzabili spaziano tra diversi generi musicali: a seconda del set di *pattern* che state utilizzando avrete a disposizione delle basi *techno* (*pattern* "Space" e "Crystal"), *acid jazz* (Flower), *drum'n'bass* (Garden), *underground-garage* (Shell), *dub* (Tube e Peace) e così via. Una volta riusciti a comporre un brano di vostro gradimento, vi rimarrà solo da eseguire il salvataggio su *memory card*, dopodiché potrete tornare nel *Cruise Stage* e aggiungere gli effetti sonori in tempo reale. È utile far notare anche la presenza di un'opzione di replay che vi consentirà di registrare e risentire successivamente la vostra realizzazione. A questo punto non mi sembra neanche il caso di dirvelo: collegate la PlayStation allo stereo, armatevi con una cassettina vergine e... il DJ Molella sta già tremando!

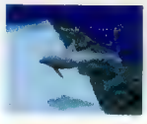
IGOR



QUELLO CHE VEDETE DAVANTI AL DELFINO È L'INGRESSO DELLA SEZIONE GROOVE EDITOR.

I PAESAGGI DEL CRUISE STAGE HANNO UN NON SO CHE DI PARADISIACO...





Commento **Probabilmente vi sarete accorti che durante la recensione mi sono limitato a descrivere tutto ciò che *Fluid* offre senza esprimere alcun giudizio critico. Ritengo infatti abbastanza inutile attribuire un voto a un titolo come questo, nel quale l'aspetto grafico riveste un'importanza decisamente marginale, la giocabilità non è presente e pure il risultato sonoro è più che altro legato alla fantasia dell'utente. Posso solo dirvi che se uno dei vostri desideri è sempre stato quello di riuscire a comporre da soli un brano musicale pur non capendone niente di spartiti e tastiere, questo è il titolo per voi. Se invece state cercando semplicemente un gioco per PlayStation, voltate pagina senza timore e andate a leggere le altre recensioni di questa rivista.**

Titolo : FLUID
Casa : SONY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : MUSICALE

PRO...
- *Unico*
- *Molto semplice da utilizzare*

CONTRO...
- *Insufficiente per un uso "serio"*
- *Non è un gioco*

LA PAGELLA...

Grafica : **78**
Sonoro : **NG**
Giocabilità : **NG**
Longevità : **NG**
Originalità : **92**

NG

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Calibrare, Puntare, Fuoco!

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

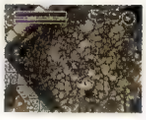
JOY TECH EUROPE

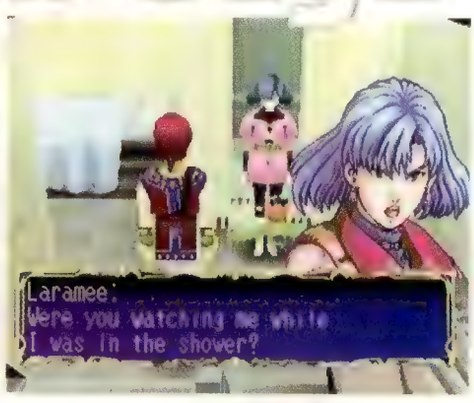
E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

The Granstream Saga

Approfittando del notevole incremento di popolarità che sta godendo il genere degli RPG, THQ ha deciso di adattare per il mercato occidentale *The Granstream Saga*, un promettente gioco di ruolo inizialmente balzato alle vette delle classifiche nipponiche e poi crollato nelle ultime posizioni dopo poche settimane. Il parziale successo del titolo è dovuto all'innovativo sistema di battaglia, purtroppo non sufficiente a bilanciare le sue numerose lacune.

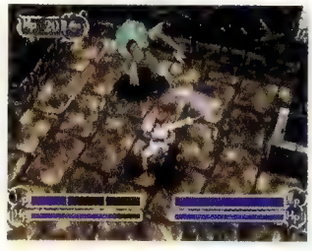




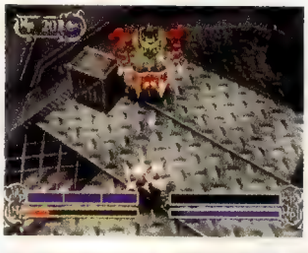
La storia narrata in *The Granstream Saga* ha come protagonista il classico eroe orfano, detentore di un notevole potenziale magico che scoprirà con il progredire dell'avventura. Eon, questo il suo nome, è stato trovato ai piedi di un tempio con indosso un bracciale chiamato Sceptre. Nel cercare un proprio compaesano scomparso, Eon e il suo patrigno Valos trovano un'antica tomba: al suo interno il protagonista è avvertito da uno spirito che la causa della continua perdita di quota delle isole fluttuanti in cui vive è causato dalla perdita di potere delle quattro sfere elementali. Per salvare il proprio mondo dalla distruzione Eon deve trovare Arcia, una misteriosa ragazza caduta nelle mani del malvagio Impero. Dopo questo breve prologo, l'avventura prosegue in modo decisamente lineare impegnando un giocatore medio per venti ore al massimo. A rafforzare una storia fin troppo banale vi sono diverse sequenze animate caratterizzate da una buona qualità dei disegni e da un discreto livello delle animazioni; alquanto discutibile invece la qualità del doppiaggio in inglese realizzato da THQ.

Lo scudo è particolarmente efficace contro gli attacchi a distanza.

Ciò che rende *The Granstream Saga* particolarmente noioso è la limitata libertà di decisione offerta al giocatore: questo RPG consiste infatti in un susseguirsi di *dungeon* da esplorare e nemici da sconfiggere, alternati da qualche fase di gioco ambientata in alcuni villaggi (una breve pausa fra gli scontri, necessaria a riequipaggiarsi delle pozioni utilizzate nelle battaglie precedenti). I *dungeon* proposti dal gioco presentano un discreto livello di complessità sia per quanto riguarda gli enigmi, che per i duelli con i nemici, che compensano in parte la linearità del gioco. Il sistema di battaglia offerto da *The Granstream Saga* risulta particolarmente avvincente, sebbene presenti ampi margini di miglioramento: i nemici possono essere avvistati a distanza in gran parte dei casi e l'esplorazione dei *dungeon* risulta così meno frustrante. I combattimenti avvengono interamente in tempo reale e sono ambientati nello stesso luogo in cui avete incontrato il vostro avversario. Il giocatore agisce direttamente sul protagonista muovendolo con la croce direzionale ed effettuando svariate azioni mediante la pressione dei tasti del pad: è possibile bloccare gli attacchi con lo scudo, eseguire spostamenti veloci in ogni direzione, spingere in avanti l'avversario, lanciare incantesimi e attaccare con l'arma selezionata. A lungo andare però i combattimenti tendono a diventare ripetitivi, a causa soprattutto del ridotto arsenale dell'eroe, limitato a tre classi di armi: i pugnali, veloci ma poco letali; le spade, il cui potenziale offensivo è pari alla loro maneggevolezza; le asce, lente, ma estremamente potenti. A questo problema si aggiunge l'impossibilità di utilizzare frequentemente gli incantesimi a causa del loro elevato consumo di punti-magia. A diminuire ulteriormente la varietà di gioco vi è anche il ridotto livello di personalizzazione del personaggio e la presenza di un solo personaggio utilizzabile. L'unico elemento veramente innovativo offerto da *The Granstream Saga* riguarda la Sceptre Force: ogni volta che si termina un combattimento illesi contro un avversario di livello pari, se non superiore al protagonista, il gioco avverte che la Sceptre Force è aumentata di un livello. A questo punto è possibile decidere se creare un oggetto



Il gioco contiene anche animazioni realizzate in tempo reale.



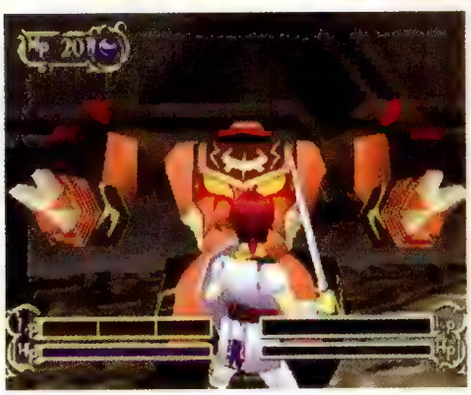
Con un colpo laterale Eon è riuscito a togliere lo scudo al suo avversario.

Titolo : The Granstream Saga
Casa : THQ
Versione : Americana
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

con lo Sceptre oppure attendere di raggiungere un livello di potere più elevato. Maggiore è la forza del bracciale e più elevato è il valore dell'oggetto che si crea. Se si viene colpiti o si utilizzano degli incantesimi durante i combattimenti, il livello di Sceptre Force viene azzerato, costringendo il giocatore a riprendere dall'inizio l'accumulo di energia.

SAGA MEGA DRIVE

Anche la qualità grafica di *The Granstream Saga* è incostante e approssimativa: se da un lato fondali e personaggi sono interamente composti da poligoni animati a 60 fotogrammi al secondo, dall'altro il livello di dettaglio e il realismo delle animazioni lasciano piuttosto a desiderare. Discutibile anche la scelta di utilizzare una visuale a volo d'uccello durante la fase esplorativa, inquadratura che è possibile ruotare unicamente sull'asse orizzontale. A parte i doppiaggi delle sequenze animate, il gioco non presenta particolari difetti dal punto di vista sonoro: solo alcuni brani risultano fastidiosamente ripetitivi. *The Granstream Saga* è indubbiamente un titolo da provare prima dell'acquisto, in quanto anche i fan più sfegatati del genere potrebbero rimanere delusi.



I SALVATAGGI NEL GIOCO SONO POSSIBILI SOLO IN ALCUNI LUOGHI SPECIFICI.

DIEGO

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL CD

COMMENTO **In un mercato videoludico sempre più affollato di giochi di ruolo, *The Granstream Saga* s'inserisce come un prodotto mediocre a causa della banalità della storia e dell'eccessiva linearità della progressione di gioco. Solo la fluidità delle animazioni e l'originalità di alcuni elementi della meccanica di gioco gli impediscono di essere un fallimento totale. Un gioco da tenere in considerazione solo in caso di forte crisi d'astinenza da RPG...**

PRO...
- *Sistema di combattimento di tipo arcade*
- *Animazioni a 60 fotogrammi al secondo*

CONTRO...
- *Eccessivamente lineare*
- *Storia banale*

LA VALUTAZIONE

Grafica	72
Sonoro	79
Giocabilità	75
Longevità	65
Originalità	55

74

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT **VUOI APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO**

Angolo del Gioco
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

GIOCHI PER GAME BOY • PC

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AYRTON SENNA KART 2	L. 79.000
BABI UNIVERSE	L. 79.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLASTO	L. 79.000
BLOODY ROAR	L. 89.000
BOMBERMAN WORLD	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDERS 2	L. 82.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	L. 85.000
DIABLO	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 82.000
DUKE NUKEM 3D	L. 79.000
ECHO NIGHT	TELEFONARE
FIFA '98	L. 79.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE
FLUID	L. 79.000
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORSAKEN	TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GOST IN THE SHELL	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INT. SUP. STAR SOCCER '98	OFFERTISSIMA
KULA WORLD	TELEFONARE
LEGGEND	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PITFALL 3D	L. 89.000
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SENSIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SIM CITY 2000	L. 59.000
SMALL SOLDIER	TELEFONARE
SPAWN	L. 75.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	L. 92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L. 92.000
VMX RACING	DISPONIBILE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WILD ARMS	TELEFONARE
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

TITOLI IN OFFERTA

PARAPPA THE RAPPERS L. 59.000 - NBA IN THE ZONE II L. 59.000 - DISTRUPTOR L. 59.000 - SAMURAI SHODOWN III L. 69.000 - RAPID RACER L. 65.000 - PROJECT OVERKILL L. 49.000 - TRANSPORT TICOON L. 49.000 - BLAST CHAMBER L. 49.000 - XEVIOUS 3D/G L. 65.000 - MEGAMEN X3 L. 49.000 - CRUSADER NO REMORSE L. 49.000 - MONSTER TRUCK L. 69.000 - TOTAL NBA 97 L. 65.000

PlayStation
PLATINUM da L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT SS SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - APPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI!
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Mawatte Mucho

Il fatto che il punto di vista giapponese sul mondo sia diverso dal nostro sotto un'estrema varietà di aspetti è dimostrato, spesso, anche da certi videogiochi, che dalle nostre parti verrebbero additati come progenie nefasta del demonio, mentre nel sol levante vendono un numero incredibile di copie e la gente ne va pazza. Non voglio dire che questo sia il caso del presente *Mawatte Mucho*, ma di certo ci si avvicina a qualcosa del genere....

Il gioco, in stile fumettoso e "carino" come va di moda adesso, ci pone di fronte a mappe isometriche (*Vandal Hearts*?) in cui si muovono il nostro personaggio e relativi nemici. Le mappe sono ambientate in luoghi più o meno esotici, come il fondo del mare o un vulcano o la città dei Puffi, anche se in quest'ultimo caso non sono certo di ciò che scrivo. Ad ogni buon conto, con il nostro sferico amico ci muoveremo in giro per questa mappa al solo fine di aprire dei forzieri sparsi qua e là: tali forzieri possono contenere, come da tradizione, i bonus più classici come vite extra e simili, o una delle fatine, tre per livello, che devono essere liberate al fine sommo di raggiungere lo *stage* successivo. Ma non è certo tutto qui: il livello, suddiviso idealmente in mattonelle quadrate, può talvolta rendere impossibile l'accesso all'una o all'altra zona della mappa. Per venire incontro al giocatore e risolvere lo sgradevole inconveniente è possibile girare le quattro mattonelle adiacenti al nostro personaggio, in modo da aprirci la

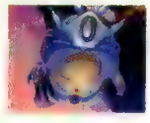
strada verso la meta: chi ha in mente il gioco in scatola "Labirinto Magico" avrà afferrato il concetto. Forti di quest'arma ci aggireremo quindi per il livello, badando però ai mostri, anch'essi in grado di girarci le mattonelle sotto il naso e di colpirci. Ma non spaventatevi: disponiamo di vaste scorte energetiche, ripristinabili tramite i bonus presenti nei forzieri. Oltre ai mostri, altre avversità minacciano la nostra integrità fisica: trappole fisse dispensano infatti bombe, mazzate, dardi e tutto ciò che in questi casi si usa per fare del male ai giocatori. Ad ogni buon conto, questa serie di operazioni va svolta entro un tempo massimo, ampliabile con i soliti bonus nei soliti forzieri. Una volta che le tre fatine sono state redente, ci apriranno con un folgorante incantesimo la via per il livello successivo, dove il grande gioco della vita e dei forzieri ricomincerà. Per evitare la noia possiamo addirittura scegliere tra la bellezza di cinque personaggi il nostro preferito: niente male, vero? Per i più incontentabili c'è anche il gioco a due: gli avversari si disputano il dominio del maggior numero di scrigni possibile nel tempo massimo prestabilito.

Assolutamente insensato. La visuale può essere variata a piacimento, tramite *zoom* e rotazioni, in modo da vedere meglio il faccione del personaggio mentre si accinge alla già citate, insensate operazioni. Il 3D è fluido, ma il contrario stupirebbe, dal momento che sullo schermo non c'è nulla. La grafica è molto colorata, ma anche tenendo ben presente che è in stile nippo-carino non gratifica particolarmente. Le sequenze renderizzate, che ci informano dei nostri progressi nell'onnipresente quanto insensato *Story Mode*, sono di qualità mediocre e inducono un arco riflesso che determina la pressione del tasto ST per saltarle. Il sonoro non lascerà di certo il segno nella vostra anima: è strettamente funzionale a ciò che il gioco ha da offrire. Per quanto riguarda i controlli, anche qui, c'è poco da dire. Considerando ciò che si deve fare nel gioco, un joypad è superfluo. Ad ogni buon conto, sono relativamente precisi e non danno cattive sensazioni. C'è anche il supporto per il *Dual Shock*, che sta ormai diventando quasi regolamentare in qualsiasi gioco. Meno male.

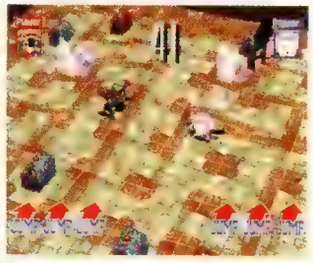
Veniamo alla giocabilità: ***Mawatte Mucho*** rientra in quella categoria di giochi-non giochi, in cui il compito assegnatoci è totalmente insensato e assolutamente annichilente, in grado cioè di farci porre domande sulla nostra stessa sanità mentale in quanto gente che si diverte coi videogiochi. Il *concept* è così scialbo da ricordare i tempi di *Q-Bert*: anche in questi casi si facevano cose insensate, con la differenza che allora ci si divertiva, mentre oggi, con *Mawatte*, no.

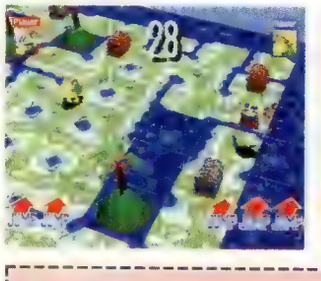
Insomma, non so proprio chi potrebbe divertire questo gioco: nemmeno i bambini, italiani per lo meno, ci hanno trovato alcunché di coinvolgente. Forse un fanatico del Sol Levante può individuare aspetti che lo rendono appetibile e che a me, relegato al punto di vista nostrano, sfuggono. Ma ne dubito. Vi rimando al commento per altre considerazioni acide.

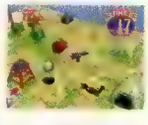
SHUB

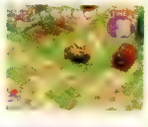


E poi c'è gente che si stupisce nel vedere l'economia giapponese che crolla a pezzi...









Si ringrazia
Halloween Games
per il CD

Commento **Non so, ci si trova di fronte a un enigma, un gioco che in sostanza non ha senso, un po' come *Courier Crisis*, ma almeno qui il tutto è un po' più decente. Rimane il fatto che il *concept* non è, in sé e per sé, divertente. Aggirarsi per una mappa aprendo forzieri mentre mostri dementi non sanno bene che fare è a dir poco alienante. Manca il senso e manca il divertimento. Il gioco a due, primo caso nella storia, è, se possibile, ancora meno divertente. Credo sia inutile insistere: non prendete questo gioco in considerazione e vivrete più a lungo e in prosperità.**

Titolo : Mawatte Mucho
Casa : Tohokushisha/Sony
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Puzzle Game

Pro...

- Il personaggio è rotondo (? - Ndr)
- Accontentatevi...

Contro...

- Gioco insensato
- Il divertimento non è di casa

La pagella...

Grafica : **65**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **40**
Longevità : **70**
Originalità : **85**

60

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651/2

Indirizzo Internet
http:\\www.speedysoft.com
E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PLAYSTATION L. 290.000

ACTION REPLAY	L. 49.900	CONTROLLER SONY	L. 44.900	PAD ANALOGICO	L. 59.900
ARCADE STICK	L. 72.900	DUAL SHOCK	L. 69.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO LINK	L. 19.900	MEMORY CARD COMPATIB.	L. 29.900	PISTOLA JOYTECH CON RINCULO E PEDALE PSX - SAT	L. 125.900
CAVO SCART	L. 18.900	MEMORY CARD SONY	L. 39.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO SUPER VHS	L. 18.900	MODULATORE RF	L. 31.900	VOLANTE-PEDALIERA MAD CATZ	L. 119.900
CONTROLLER ALPS	L. 79.900	MOUSE SONY	L. 59.900		
CONTROLLER COMPATIB.	L. 29.900	PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE + CAVO SCART L. 59.900 PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE L. 24.900 con l'acquisto di un gioco			

TITOLI

ABE'S ODDYSEE ODDWORLD TUTTO ITALIANO	L. 84.900	DESTRUCTION DERBY 2 MANUALE ITALIANO	L. 49.900	KLONOA MAN ITALIANO	L. 89.900	TEKKEN 2 MANUALE ITA	L. 47.900
ALUNDRA TUTTO ITALIANO	L. 89.900	DIE HARD TRILOGY MAN ITA	L. 49.900	KULA WORLD MAN ITA	L. 89.900	TEKKEN 3 MANUALE ITA	TEL.
BATMAN E ROBIN MAN ITA	L. 89.900	DUKE NUKE'M 3D MAN ITA	L. 59.900	METAL GEAR SOLID MAN ITA	TEL.	THUNDERFORCE 5 JAP	L. 129.900
BLASTO MANUALE ITALIANO	L. 89.900	EVERYBODY'S GOLF MANUALE ITALIANO	L. 84.900	MICROMACHINES V3 MANUALE ITALIANO	L. 47.900	TIME CRISIS+PISTOLA	L. 125.900
BUST A MOVE 2 MAN ITA	L. 44.900	FINAL FANTASY 7 MAN ITA	L. 84.900	NEED FOR SPEED 3 MAN ITA	L. 89.900	TIME CRISIS	L. 84.900
CARDINAL SYN MAN ITA	L. 89.900	FINAL FANTASY TACTICS MANUALE ITALIANO	TEL.	ONE	L. 84.900	TOMB RAIDER MAN ITA	L. 44.900
COLIN MCRAE RALLY TUTTO ITALIANO	L. 89.900	FORMULA 1	L. 49.900	PANDEMONIUM	L. 44.900	TOMB RAIDER 2 TUTTO ITA	L. 89.900
COLONY WARS TUTTO ITA	L. 89.900	FORMULA 1 '97 TUTTO ITA	L. 84.900	PITFALL 3D MAN ITALIANO	L. 89.900	TOMBI MANUALE ITALIANO	L. 89.900
CRASH BANDICOOT MAN ITA	L. 49.900	G-POLICE TUTTO ITALIANO	L. 89.900	POINT BLANC MAN ITA	L. 89.900	TOMMI MAKINEN RALLY MANUALE ITALIANO	L. 89.900
CRASH BANDICOOT 2 MANUALE ITALIANO	L. 89.900	GEX RETURN OF THE GECKO MANUALE ITALIANO	L. 89.900	POINT BLANC+PISTOLA MANUALE ITALIANO	L. 125.900	TOTAL NBA '98 MAN ITA	L. 89.900
CRIME KILLER MAN ITA	L. 89.900	GRAN TURISMO TUTTO ITA	L. 89.900	PREMIERE MANAGER '98 MANUALE ITALIANO	L. 89.900	VIGILANTE 8 MANUALE ITA	L. 89.900
DEAD OR ALIVE MAN ITA	L. 89.900	HEART OF DARKNESS TUTTO ITALIANO	L. 99.900	RAYMAN MANUALE ITALIANO	L. 49.900	WILD 9	TEL.
DEATHTRAP DUNGEON TUTTO ITALIANO	L. 89.900	ISS PRO '98 TUTTO ITALIANO	L. 89.900	RESIDENT EVIL 2 TUTTO ITA	L. 99.900	WIPEOUT 2097 MAN ITA	L. 49.900
		KICK OFF WORLD MANAGER TUTTO ITALIANO	L. 89.900	ROAD RASH 3D MAN ITA	L. 89.900	WORLD CUP '98 TUTTO ITA	L. 89.900
				SENSIBLE SOCCER '98/99	TEL.	WORLD LEAGUE SOCCER '98 TUTTO ITALIANO	L. 89.900
				SOUL BLADE MANUALE ITA	L. 49.900		

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI
CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME e OFFERTE**

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ... città .....
prov. ..... c.a.p. ... tel. ...

titolo programma .....

sistema .....

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Dark Messiah

Certo che sotto Tokyo c'è davvero di tutto...

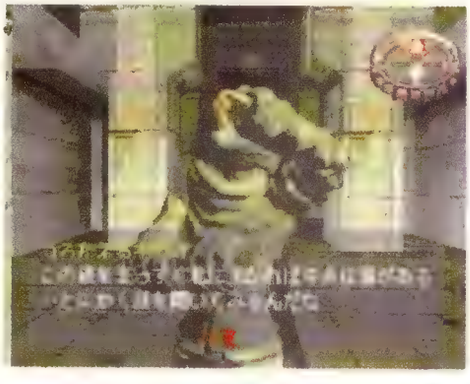
Le notti di Tokyo possono rivelarsi poco rassicuranti, specie se in un laboratorio di ricerche avanzate qualcosa va storto e creature mostruose si ritrovano libere di eleggere i sotterranei della megalopoli a loro personale riserva di caccia. E se una setta di fanatici dovesse riconoscere in loro i profeti della fine del mondo che stava con tanta ansia aspettando? Non ne verrebbe certo nulla di buono, specie nel caso che una delle simpatiche aberrazioni riuscisse a procurarsi un buon pasto causando un incidente nella metropolitana di Tokyo, coinvolgendo proprio il treno su cui viaggiamo. Qui comincia la nostra avventura in *Dark Messiah*, la nuova proposta di Atlus volta a riempirci le notti d'incubi più o meno orrendi.
Il gioco, sulla scia di *Resident Evil*, punta tutto sull'atmosfera e sulla creazione di situazioni di *pathos* estremo: nei panni di una studentessa liceale, ci ritroveremo infatti totalmente disarmati di fronte a esseri orrendi, muniti solo di buone gambe e tanto fiato.
All'interno dei *dungeon*, braccati dai mostri, non potremo fare altro che rivolgerci ai personaggi che incontriamo per avere aiuto: non disporremo mai, in prima persona, d'armi con cui difenderci. Questa caratteristica di ***Dark Messiah*** è peculiare e mette il giocatore, per una volta, nei panni della ragazzina che urla e corre anziché nelle brache del muscoloso eroe di turno, di poche parole e tanto piombo.

C... o ora?

L'ambientazione, totalmente sotterranea, prevede due modalità di gioco nettamente divise: nella prima, chiamata *Dungeon*, ci ritroveremo a vagare in tetri tunnel in 3D poligonale in tempo reale (non "alla ***Resident Evil***", quindi) intenti a sfuggire ai mostri e a farci un'idea della situazione. Come in ogni labirinto degno di questo nome sono però presenti numerose porte, che si aprono su altrettante stanze e sulla seconda modalità di gioco, chiamata *Adventure*. In questa situazione possiamo accedere all'inventario, raccogliere eventuali oggetti nella stanza, azionare interruttori e quant'altro. Le stanze sono rappresentate come immagini statiche viste in prima persona, in cui non è possibile muoversi, ma solo spostare un mirino da un'area "attiva" all'altra dello schermo e, nel caso vi sia qualche oggetto, raccoglierlo. Ovviamente è possibile combinare tra loro gli oggetti e utilizzarli, sempre in modalità *Adventure*, sulle già citate zone "attive" della stanza. Una volta fatto ciò che si deve si ritorna nel *Dungeon* e si prosegue l'esplorazione. Di tanto in tanto si incontreranno personaggi non giocanti che ci daranno qualche spiegazione del grosso guaio in cui ci siamo per puro caso venuti a trovare e, se si è molto fortunati, qualche individuo in grado di darci una mano con le armi che si trova addosso.
Una volta terminato il livello, in altre parole dopo che lo si è esplorato interamente e si è localizzata l'uscita, è possibile salvare su *memory card* la posizione e proseguire nell'avventura.

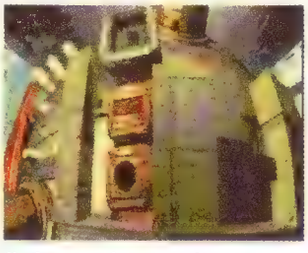
C... o ora...

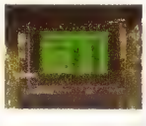
Dal punto di vista della grafica il gioco non eccelle. Da un lato, le sequenze renderizzate, seppur molto lunghe, sono di qualità mediocre, niente in grado di impressionare o di coinvolgere particolarmente. La modalità *Dungeon* è a dir poco scialba, con corridoi sempre uguali e tutti perpendicolari, poche *texture* senza alcun genere di correzione prospettica (ovvero i muri sembrano di fango che cola), niente effetti di luce e così via. Le stanze, se possibile, deludono ulteriormente. Trattandosi d'immagini statiche, ci si aspetterebbe un minimo di cura nella loro realizzazione, considerando ciò che si è già visto e il livello attuale della tecnologia. Invece il tutto è scialbo, poco dettagliato, scarsamente definito e così via. Tutto ciò che accade nelle stanze consiste poi nel leggere righe su righe di testo, che risulta ovviamente incomprensibile a chi non sa distinguere un omino stilizzato da un ideogramma. Ogni tanto, nei corridoi si viene minacciati dai mostri, una serie di idioti che si limitano a rincorrerci senza troppa convinzione. Se da un lato sono graficamente ben realizzati, dall'altro si aggiudicano la palma dei mostri più beoti della storia dei videogiochi, incapaci di notarci a meno che non gli si vada praticamente a sbattere contro. La giocabilità è scadente: ci si annoia subito, girando per corridoi

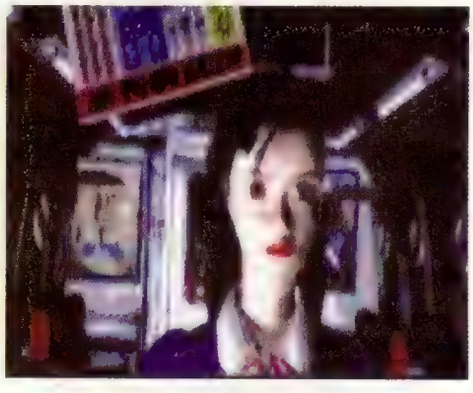


I mostri di Dark Messiah sono totalmente acefali.

Titolo : Dark Messiah
Casa : Atlus
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura dinamica





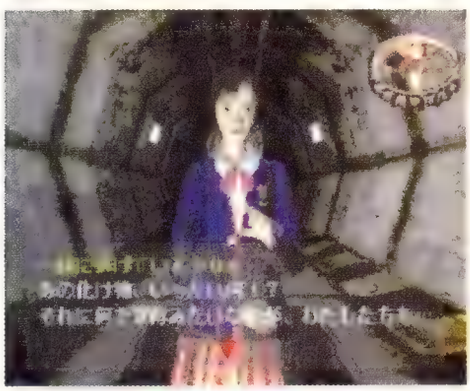


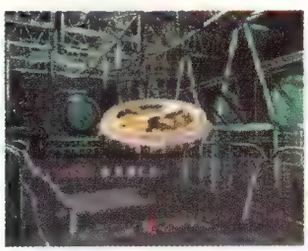
sempre uguali a sé stessi, entrando in serie in tutte le stanze per poi sorbirsi una dettagliata quanto soporifera pappardella. Unica nota decisamente positiva è la gestione davvero pregevole del *Dual Shock:* ogni evento del gioco è sottolineato da una vibrazione davvero azzeccata, che contribuisce molto all'atmosfera, che per altro, in generale, non è particolarmente coinvolgente. I controlli, per quello cui servono, sono precisi, anche se non sono supportati gli stick analogici del *Dual Shock*.
Morale: il tutto ha davvero di che essere migliorato, a partire dalla struttura di gioco, passando per la grafica e finendo con una bella revisione della giocabilità. *Dark Messiah* è decisamente inconsistente, anche se manifesta quel minimo di attenzione alla realizzazione che impedisce di giudicarlo totalmente insufficiente. Di certo non è un prodotto in grado di soddisfare nemmeno il giocatore scarsamente esigente.

SHUB

CON LA SOLA IMPOSIZIONE DELLE MANI...

SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER IL CD





Commento **Giochi come questo lasciano un tempo peggiore di quello che hanno trovato, almeno nell'animo del recensore. L'assoluta mancanza di quel *quid* che rende un gioco intrigante si accompagna alla più classica sensazione di noia assoluta, di mancanza di voglia di proseguire, di ripetitività. Nemmeno la qualità della grafica viene in aiuto, risultando ben inferiore al necessario; quando poi si affronta il problema giocabilità ci si avventura su un terreno ulteriormente scivoloso. Niente da fare: se l'idea dietro *Dark Messiah* è quella di sfruttare l'associazione "horror = gran gioco" instillata nei possessori di PlayStation dai due *Resident Evil,* si può tranquillamente riscontare che ci vuole ben di più di un inserimento in scia per uscire con un gioco degno di questo nome.**

PRO...

- *Sufficientemente atmosferico*
- *Discreta gestione del Dual Shock*

CONTRO...

- *Grafica scadente*
- *Giocabilità mediocre*

LA PAGELLA...

Grafica : **75**
Sonoro : **65**
Giocabilità : **40**
Longevità : **80**
Originalità : **60**

64

DraGoN Game

di Vicini Cristian
via Grigna N°10
Canzo 22035 (CO)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tel/fax: 031/684085

PLAYSTATION:
Playstation dual shock L 299.000
Playstation value pack DISPONIBILE
ACCESSORI ATOMIC:
Prolunga joypad L 19.000
Joypad L 29.000
Memory card 1mb L 30.000
Memory card 8mb L 49.000
Action replay L 65.000
ACCESSORI ORIGINALI:
Joypad L 39.000
Dual shock L 65.000
Multitap L 89.000

GIOCHI:
Alundra ITA L 99.000
Armored core L 99.000
Breath of fire 3 pal L99.000
Broken sword 2 L 99.000

Blaze and blade RPG Disp.
Bomberman wars TEL.
Blast radius L 99.000
Colin Mac Rae R. L 99.000
Crisis beat L 129.000
Cardinal synd. L 99.000
Castelvania L 89.000
Dead or alive L 99.000
Discworld 2 L 99.000
Duke nukem L 109.000
Diablo Disp.
Elem. gearbolt L 119.000
Einhander L 119.000
Enigma JAP L 159.000
Evangelion L 149.000
Final fantasy 7 L 99.000
Final fantasy 8 Prenot.
Formula 1 '97 L 95.000
Fighting force L 95.000
Fifa 98 r.t.w.cup L105.000
G - Darius JAP L 139.000

Gran turismo PAL L 99.000
Granstream saga L125.000
Ghost in the shell L 99.000
Heart of darkness L 99.000
King of fighter '97 L135.000
Lunar s.s.story L149.000
Metal gear solid Disp.
Marvel s. Heroes L 99.000
NHL '98 L 99.000
NBA live '98 L 99.000
ONE L 89.000
Parasite eve Disp.
Poket fighter L 129.000
Premier manager L 99.000
Penny racer L 69.000
Privat j.school L99.000
Point blank L 89.000
Phat air e.Snowboar. TEL.
Poy-Poy L 99.000
Raystorm L 99.000
Riven L 119.000

Resident evil 2 L119.000
Rage racer L 99.000
Rival schools Disp.
Street fighter coll. L 99.000
Sensi. soccer2000 L99.000
Street fighter EX+ L115.000
Soukaigi JAP L159.000
Slayer royal JAP L 159.000
Super adventure Rockman 3 cd-rom JAP L 129.000
Smaal soldier TEL.
silouette mirage TEL.
Tekken·3 USA L 119.000
" " " EURO TEL.
Time crisis L 89.000
Total NBA '98 L 89.000
Thunder force 5 L 139.000
Tomb rider 2 L 109.000
Winning eleven 3 Konami France'98 L139.000
Wild nine TEL.
Wild arms L 129.000
Vigilante 8 L 99.000
TELEFONARE PER I TITOLI NON IN LISTINO.

SI EFFETUANO MODIFICHE EURO/JAP/USA

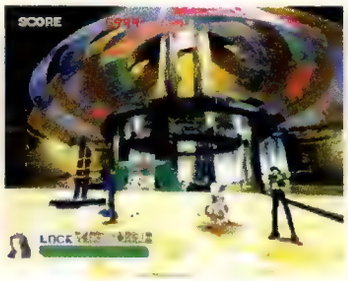
VENDITA TELEFONICA E CONSEGNE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24/48 ORE

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA'.....

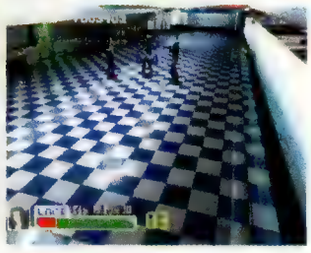
SI EFFETTUA PERMUTA DELL USATO!!!!!!

PLATINIUM:
RIDGE RACER-
DESTRUCTION DERBY
AIR COMBAT
ACTUA SOCCER
LOADED
RIDGE RACER REV.
DESTRUCTION DERBY 2
WIPE OUT 2097
CRASH BANDICOOT
PORSCHE CHALLENGE rev.
ADIDAS POWER SOCCER
TEKKEN 2
PANDEMONIUM
FORMULA 1
MICROMACHINES V3
TOMB RAIDER
SOUL BLADE

INOLTRE
TITOLI NUOVI E USATI
PER SEGA SATURN
NINTENDO 64
PC -CD ROM



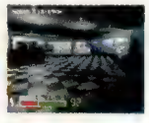
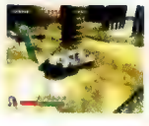
Crisis City



Quantità e varietà di giochi disponibili per la propria console sono due cose di cui certo gli utenti PlayStation non si possono lamentare. Praticamente non esiste genere videoludico nel quale non siano disponibili per la console Sony almeno una decina di titoli tra cui scegliere. Purtroppo tale tendenza ha fatto sì che l'originalità, componente spesso assai importante per la buona riuscita di un titolo, sia diventata una qualità quasi impossibile da trovare nei nuovi prodotti. È quindi con grande curiosità che ci apprestiamo ad esaminare questo *Crisis City*, un titolo che, almeno dalle premesse, sembra porre proprio nell'originalità il suo punto di forza. Non è facile descrivere in poche parole che tipo di gioco sia l'ultimo nato di casa Takara: in pratica lo si potrebbe definire come un mix tra diversi tipi di *action games*. Prendete ***Resident Evil*** (in particolare le fasi con i duelli con gli *zombie*), mischiatelo con un po' di ***Smash TV***, ***Syndicate Wars*** e ***Die Hard Arcade***, ed aggiungete la struttura di gioco di ***Time Crisis***: se non vi siete persi mischiando tutti i vari pezzi di questo vero e proprio "Frankenstein videoludico" vi ritroverete tra le mani ***Crisis City***. Una volta caricato il CD e ammirato il FMV introduttivo, giungerete direttamente alla schermata con il menu di selezione, dove, dopo aver eseguito i vari settaggi per quanto riguarda il livello di difficoltà e il tipo di comandi (disponendo di un joypad *Dual Shock* sono supportati sia il controllo analogico che la presenza delle vibrazioni) potrete scegliere a quale modalità di gioco partecipare. Selezionando lo *Story Mode* prenderete parte a una versione del gioco arricchita da alcuni filmati che faranno da raccordo tra gli avvenimenti delle varie missioni. In questo caso avrete anche a disposizione delle schermate di *briefing* con alcune spiegazioni (purtroppo solo in giapponese) su ciò che dovrete fare di volta in volta per raggiungere i vari obiettivi. Con l'opzione *Time Attack*, molto similmente a quanto avveniva in *Time Crisis*, il vostro scopo sarà invece quello di completare il gioco nel minor tempo possibile. Infine nel *VS Mode* potrete dare vita ad appassionanti duelli all'ultimo proiettile (contro un avversario umano o la CPU) sullo sfondo di uno scenario a vostra scelta. Resta da segnalare che una volta portate a termine tutte le missioni viene resa disponibile una nuova modalità denominata *Extra* nella quale potrete ricominciare daccapo l'avventura, questa volta con l'aggiunta di alcune novità (a dire il vero decisamente marginali) che dovrebbero consentire di allungare la longevità del titolo. Quando avrete selezionato la modalità di gioco sarà il momento di scegliere il personaggio da controllare: sono disponibili ben sette soggetti diversi; ognuno con proprie caratteristiche particolari (velocità, resistenza agli attacchi degli avversari e potenza dell'arma in dotazione). Scopo del gioco è di condurre la vostra controparte sullo schermo attraverso alcune aree (ogni missione è divisa in 5-6 zone), eliminando i nemici e risolvendo qua e là alcuni semplici enigmi (in realtà l'unico serio impegno consiste nel cercare di capire il modo migliore per eliminare senza subire danni gli avversari più ostici). Naturalmente al termine di ogni missione vi aspetta il classico scontro con un temibile boss di fine livello. Allo stesso modo di quanto avveniva in ***Resident Evil***, tutti i personaggi in azione sullo schermo sono poligonali, mentre gli sfondi sono realizzati con grafica pre-renderizzata. A tal proposito bisogna dire che se da un lato la grafica non brilla certamente per qualità e definizione dei disegni, tutto sommato il risultato finale, soprattutto negli ultimi *stage*, è abbastanza soddisfacente. Il titolo in sé è piuttosto divertente: la giocabilità è buona e l'immediatezza dei controlli vi consentirà di immergervi subito nel pieno dell'azione. La difficoltà inoltre è ben calibrata (a seconda del personaggio che avrete scelto, il completamento delle missioni risulterà più o meno impegnativo) e difficilmente vi troverete a dover affrontare situazioni frustranti. L'unico grosso problema di *Crisis City* risiede, a mio giudizio, nella longevità decisamente limitata del titolo. Le missioni da portare a termine sono veramente poche (i videogiocatori più smaliziati non avranno difficoltà a concludere il gioco già dopo poche ore) e il fatto che ci siano a disposizione vari personaggi non riesce assolutamente a risolvere il problema. Un vero peccato perché con qualche sforzo in più da parte dei programmatori al fine di allungare un po' l'avventura si sarebbe potuto ottenere un prodotto assai valido sotto tutti i punti di vista.

SOPRATTUTTO ALL'INIZIO È MEGLIO SCEGLIERE PERSONAGGI DOTATI DI ARMI MOLTO POTENTI.

CON IL SISTEMA DI PUNTAMENTO AUTOMATICO AVRETE MENO PROBLEMI AD ELIMINARE I NEMICI AL PRIMO COLPO.

IGOR

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Commento ***Crisis City*** **non è certo un brutto gioco: oltre a poter contare su un *concept* piuttosto originale e, in fin dei conti, abbastanza riuscito, il prodotto di casa Takara è decisamente divertente. D'altra parte bisogna anche dire che il divertimento è di breve durata perché, pur con tutta la buona volontà, non credo che, una volta conclusa l'avventura due o tre volte, sia possibile trovare stimoli particolari per caricare ancora il CD. In teoria la presenza di ben sette personaggi diversi dovrebbe invogliare l'utente ad affrontare le missioni più volte, ma temo che, dopo una settimana al massimo, metterete *Crisis City* a prendere la polvere insieme ai giochi meno gettonati della vostra collezione.**

Titolo : Crisis City
Casa : Takara
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Azione/Sparatutto

Pro...
- *Originale*
- *Tutto sommato divertente*

Contro...
- *Poche missioni*
- *Crediti infiniti*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**73**
Giocabilità	**86**
Longevità	**72**
Originalità	**90**

79

CONTI CORRENTI POSTALI

Ricevuta del versamento o del postagiro di **L.** 53.000

Lire (lettere) cinquantatremila

sul C/C N. 269274 intestato a:

SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A.
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

eseguito da .....

residente in .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... addì .....

BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

CONTI CORRENTI POSTALI

Certificato di accreditamento del versamento o del postagiro di **L.** 53.000

Lire (lettere) cinquantatremila

sul C/C N. 269274 intestato a: **SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)**

Causale del pagamento

(obbligatoria se a favore di Enti e Uffici Pubblici)

SO.DI.P. S.p.A.
incassa questo versamento
per ordine e conto dell'Editore

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

eseguito da:

cognome nome

via nr.

cap località

provincia

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. Firma

Mod. ch-8 *bis* AUT.

Importante: non scrivere nella zona sottostante! data progress. numero conto importo addì .....

>00000000002692746<

AVVERTENZE

Per eseguire il versamento, il versante deve compilare in tutte le sue parti, a macchina o a mano, purchè con inchiostro nero o nero-bluastro il presente bollettino.

NON SONO AMMESSI BOLLETTINI RECANTI CANCELLATURE, ABRASIONI O CORREZIONI.

Nella parte anteriore del certificato di accreditamento è riservato lo spazio per l'indicazione della causale del versamento che è obbligatoria per i pagamenti a favore di Enti pubblici.

La ricevuta non è valida se non porta i bolli e gli estremi di accettazione impressi dall'Ufficio postale accettante.

La ricevuta del versamento in Conto Corrente Postale, in tutti i casi in cui tale sistema di pagamento è ammesso, ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data in cui il versamento è stato eseguito.

Qualora l'utente sia titolare di un Conto Corrente Postale intestato al proprio nome può utilizzare il presente bollettino come POSTAGIRO, indicando negli appositi spazi il numero del proprio c/c, la firma di traenza (che deve essere conforme a quella depositata), la data e inviandolo al proprio CUAS in busta mod. Ch 42-c AUT.

Il postagiro ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data di addebito al conto traente.

Autorizzazione CUAS di Milano n. 1128 del 09-06-1980

Importante: non scrivere nella zona soprastante!

Causale del versamento

☐ **desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a "Super Console" al prezzo speciale di L.53.000**

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

cognome _____

nome _____

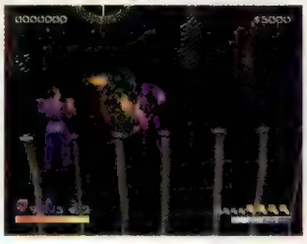
via _____

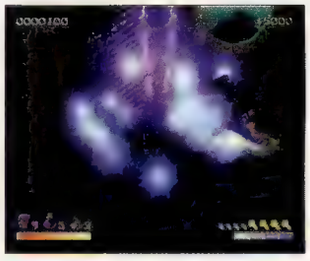
cap _____ città _____

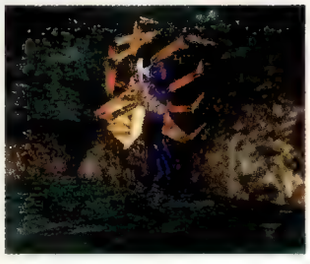
provincia _____

Shadow Gunner
THE ROBOT WARS
IL FUOCO È LA MIA OMBRA
In un mondo dominato dall'acciaio, le innumerevoli e sofisticate armi a tua disposizione, non basteranno a vincere la lotta per la sopravvivenza...
...poiché l'arma migliore sarà la tua attitudine alla distruzione.
Clic communication
Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.
PlayStation
3D
Ubi Soft
VERTEX
Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

Ninja Shadow of Darkness







Probabilmente uno dei titoli più posticipati degli ultimi anni, *Ninja: Shadow of Darkness* è finalmente riuscito ad approdare sulla console di casa Sony. Chiamato in origine semplicemente *Ninja*, questo gioco potrebbe rappresentare un esempio lampante di come PlayStation sia ormai diventata la regina incontrastata delle console casalinghe. Dovete infatti sapere che inizialmente Core Design aveva previsto di produrre tale titolo solo per Saturn; in seguito però, probabilmente dopo aver fatto alcune considerazioni sull'andamento del mercato della console Sega, la decisione definitiva è stata quella di abbandonare del tutto lo sviluppo della versione Saturn a favore di una più affidabile (quantomeno in termini di diffusione del prodotto) versione PlayStation. I continui posticipi della data di uscita di *Ninja* vanno quindi spiegati principalmente con la necessità da parte dei programmatori di riscrivere il codice in funzione del nuovo formato.
Non temete comunque perché quello che vi troverete tra le mani non sarà una semplice conversione del gioco originariamente previsto per Saturn: le notevoli capacità di PlayStation nella gestione degli ambienti poligonali hanno infatti consentito di provvedere, oltre ad un miglioramento strutturale dell'avventura, ad un perfezionamento dell'aspetto grafico, anche grazie all'utilizzo di alcuni effetti speciali (uno su tutti: le *textures* in trasparenza) difficilmente ottenibili sulla console Sega.

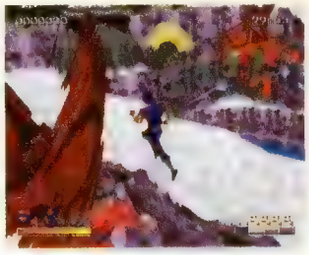
(A SINISTRA) QUANDO VEDETE DEGLI ANIMALETTI IN FUGA FATE MOLTA ATTENZIONE: DI LÌ A POCO VI CADRÀ DAVANTI UN ALBERO.

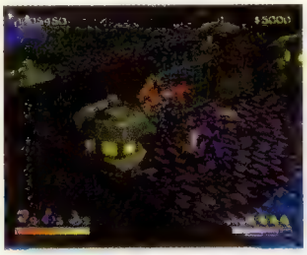
ANTONE VECCHIO STILE

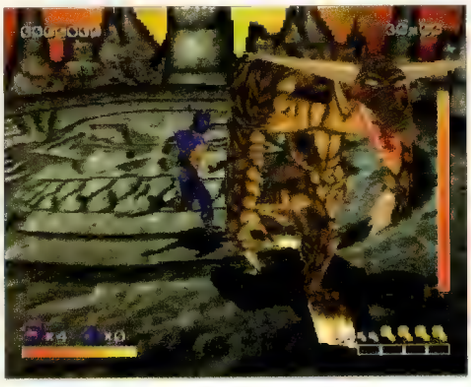
La trama del gioco prevede che, nei panni del giovane ninja Kurosawa, vi avventuriate in un magico mondo popolato da orribili creature: sconfiggetele tutte e potrete così affrontare la sfida finale contro le mistiche forze del male. Er, niente da dire: veramente impressionante... Quando avrete assistito al FMV introduttivo e avrete operato tutte le scelte riguardo alla schermata delle opzioni, non vi rimarrà che premere il tasto ST► per dare inizio all'avventura. È molto semplice spiegare che tipo di gioco sia *Ninja*: vi sarà sufficiente immaginare un mix tra un picchiaduro a scorrimento e un platform. In effetti, nonostante la realizzazione tecnica d'avanguardia e l'ambientazione completamente poligonale, questo titolo potrebbe tranquillamente definirsi come un videogioco della "vecchia scuola". Parecchi elementi, come il sistema di combattimento o il modo di procedere molto lineare dell'avventura, sembrano presi direttamente da qualche *coin-op* di fine anni '80. Dopo pochi minuti di gioco proverete dunque un piacevole senso di *deja-vu* che vi riporterà indietro nel tempo facendovi ritrovare a tratti le emozioni provate con alcuni mitici titoli del passato. Personalmente ho trovato parecchie analogie con due vecchie glorie come ***Ghosts 'n Goblins*** e (per coloro che hanno posseduto il C64)

LA SITUAZIONE NON È DELLE PIÙ AGEVOLI: NEMMENO A LUGLIO DI QUEST'ANNO FACEVA COSÌ CALDO...

Titolo : NINJA: SHADOW OF D.
Casa : EIDOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : ARCADE ADVENTURE







The Last Ninja. Un chiaro indice dello stile *retrò* di ***Ninja: Shadow of Darkness*** è costituito dalla presenza sullo schermo del contatore per il punteggio: questo elemento è diventato infatti una vera rarità nelle produzioni videoludiche dei nostri giorni.

Armi e incantesimi

La dotazione base di armi, con la quale il nostro eroe dovrà farsi largo tra i nemici, consiste in un set illimitato di coltelli da lancio (il funzionamento è identico a quanto avveniva in ***Ghosts'n Goblins***) che gli consentiranno di attaccare gli avversari dalla lunga distanza. Per i duelli corpo a corpo, invece, almeno all'inizio dovrete accontentarvi delle mani nude (pugni e calci). Successivamente, aprendo alcuni bauli sparsi lungo il percorso, potrete venire in possesso di diversi tipi di armi: la scelta spazia tra spade, bastoni, mazze uncinate, pugnali-ninja e così via. Naturalmente ogni arma è dotata di proprie caratteristiche particolari e starà a voi decidere, a seconda dell'occasione, quale sia la più adatta (personalmente ho trovato molto efficace la *katana*: ampio *range* d'azione e notevole capacità di infliggere danni ai nemici). Per finire, il vostro arsenale è completato da un numero limitato di incantesimi magici. Questi, utilizzati in maniera simile a delle *smart bomb*, vi consentiranno di risolvere le situazioni più intricate (sono molto utili in particolare per affrontare i giganteschi boss di fine livello). L'avventura si svolge attraverso quattro mondi, articolati su un totale di 12 livelli. Alla fine di ciascuno di questi, dopo aver affrontato il classico boss, vi verrà dato accesso a un negozio dove potrete salvare la partita in corso e procedere a qualche acquisto (*power-up* per le armi, nuove scorte di energia, vite extra). Essendo il gioco realizzato interamente con grafica poligonale, l'azione viene ripresa da una telecamera virtuale che segue i movimenti del protagonista sullo schermo. L'inquadratura più usata è quella di tipo isometrico (scena ripresa di tre quarti), ma noterete che in alcune situazioni la telecamera si sposterà consentendovi, grazie ad alcune spettacolari rotazioni, di mantenere sempre la visuale più adatta. Ognuno dei livelli che costituiscono il gioco è suddiviso in alcune sezioni minori, all'ingresso di ognuna delle quali troverete degli utili *checkpoint* (sotto forma di ventaglio) che, in caso di morte del vostro personaggio sullo schermo, vi eviteranno di dover ricominciare ogni volta dall'inizio. In genere per avere accesso all'area successiva dovrete sconfiggere tutti i nemici presenti nella sezione che state esplorando: in tal modo verrete in possesso delle chiavi per aprire i vari cancelli o otterrete semplicemente di rimuovere gli sbarramenti che vi impedivano di proseguire. I nemici sono molto vari (in totale dovrebbero essere ben 50 tipi diversi) e denotano un'accurata realizzazione (l'unica eccezione è forse costituita da alcuni boss di fine livello, veramente enormi, ma a volte un po' troppo "cubettosi"). Gli altri ostacoli sono costituiti da alcune trappole nascoste (state attenti in particolare a quei fili appena visibili tesi qua e là tra gli alberi: rompeteli e, nella migliore delle ipotesi, sarete raggiunti da una scarica di lance affilatissime!) e da uno sterminato campionario di elementi presi direttamente dai migliori *platform games*: vi capiterà quindi di dover evitare le insidie dei più svariati marchingegni (lame rotanti, rulli ricoperti di spuntoni, tronchi d'albero che cadono al vostro passaggio e così via), dando fondo alle vostre doti di tempismo per procedere indenni da una piattaforma all'altra.

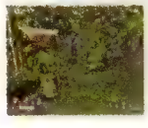
Veramente grafici

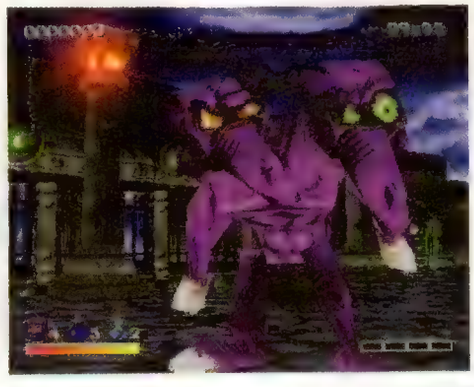
Per quanto riguarda l'aspetto tecnico bisogna dire che la realizzazione di ***Ninja: Shadow of Darkness*** si attesta su livelli decisamente elevati: il dettaglio grafico è notevole, lo *scrolling* quasi sempre molto fluido e solo nelle situazioni più caotiche è possibile notare qualche rallentamento. Gli effetti di trasparenza visibili quando ci si trova ad attraversare gli specchi d'acqua (simili, per avere un'idea, a quelli usati anche in ***Crash Bandicoot***) sono veramente spettacolari. Va pure sottolineata la cura prestata anche per i minimi dettagli: gli animaletti che vagano casualmente per lo scenario, ad esempio, non aggiungono niente di interessante al gioco, ma denotano il notevole impegno speso dai programmatori nel curare anche gli elementi in apparenza più insignificanti. Sotto l'aspetto del *gameplay*, ***Ninja*** si dimostra un titolo molto giocabile e immediato. Il sistema di controllo è assai intuitivo (un pulsante per saltare e gli altri per eseguire i vari tipi di attacco) e già dopo pochi minuti sarete in grado di padroneggiare tutti i movimenti del vostro personaggio sullo schermo. Per concludere, l'unico appunto che si potrebbe portare al prodotto Core Design riguarda la potenziale longevità del gioco: gli *stage* da affrontare non sono lunghissimi e, considerando il livello di difficoltà non troppo elevato del titolo, potreste concludere il tutto piuttosto in fretta.

I BOSS DI FINE LIVELLO SONO SEMPRE ENORMI, MA IN CERTI CASI IL NUMERO DI POLIGONI IMPIEGATI È UN PO' TROPPO BASSO.

IN NINJA SONO EVIDENTI GLI ELEMENTI IN STILE PLATFORM DEL GIOCO.

IGOR





Commento ***Ninja: Shadow of Darkness*** **è sicuramente un ottimo gioco e credo non faticherà a riscuotere un buon successo. In pratica il titolo di Core potrebbe definirsi come il primo (riuscito) esempio di un (quasi) nuovo genere videoludico: il "platform-picchiaduro". Certo, *Ninja* non è sicuramente il gioco che vi consentirà di impegnare le meningi per giorni e giorni, ma se siete alla ricerca di qualche ora di divertimento spensierato, l'ottima realizzazione tecnica e la grande giocabilità di *Shadow of Darkness* non vi deluderanno.**

Pro...

- *Ottimo aspetto grafico*
- *Molto immediato*

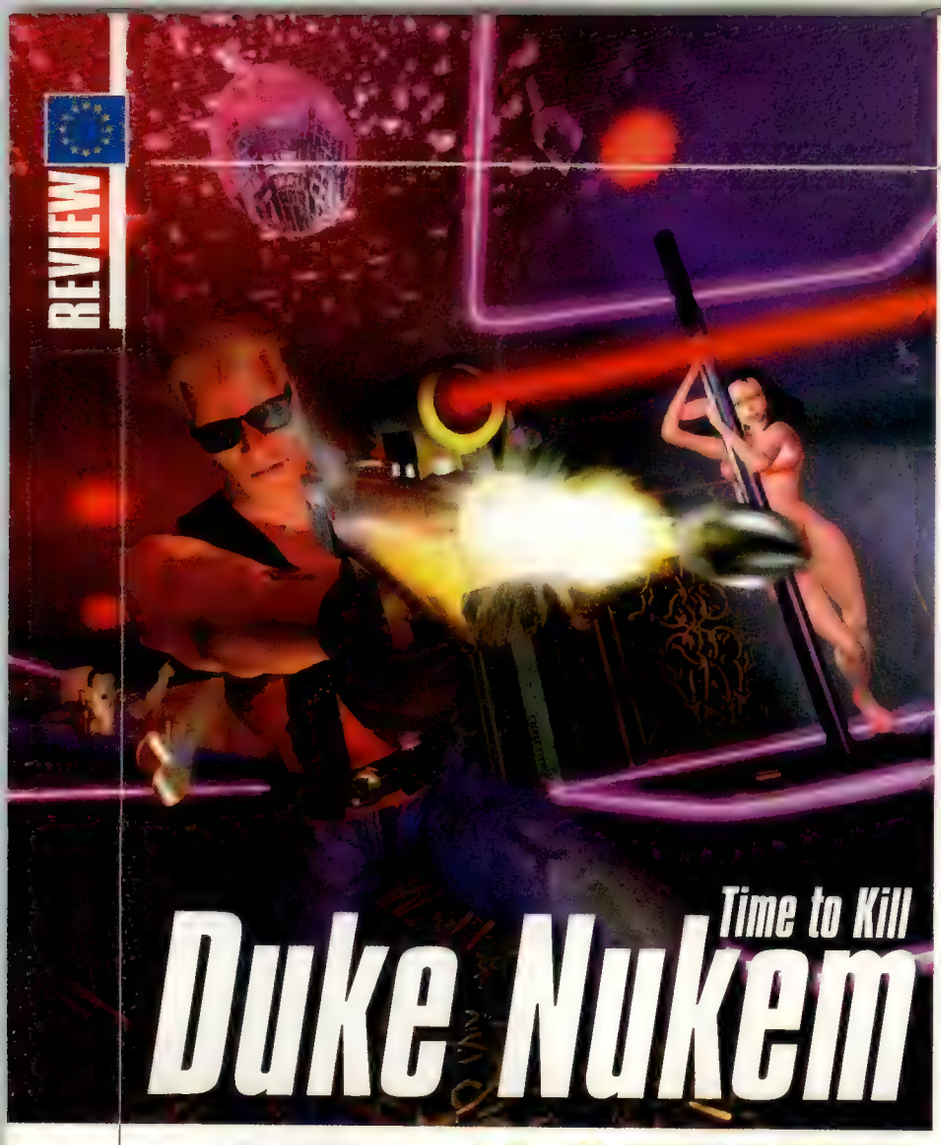
Contro...

- *Non lunghissimo*
- *Spessore limitato*

La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**87**
Giocabilità	**90**
Longevità	**86**
Originalità	**87**

88

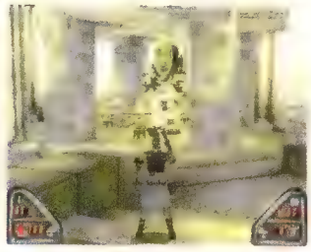


Duke Nukem

Time to Kill

Nonostante su *personal computer* gli sparatutto in soggettiva rappresentino una delle categorie videoludiche più gettonate, sulle console e in particolare su PlayStation tale genere non ha mai riscosso particolare successo: infatti, mentre praticamente tutti i capitoli dei vari *Doom*, *Quake* e *Duke Nukem* hanno ottenuto risultati di vendita sempre notevoli nelle loro versioni per PC, accompagnati da una critica quasi sempre positiva, altrettanto non si può dire per quanto è avvenuto nel caso delle loro conversioni per la console Sony.
Probabilmente la causa di questa situazione va ricercata prima di tutto nel fatto che gli sparatutto in soggettiva erano nati per girare espressamente su computer che non erano ancora dotati dei potentissimi acceleratori grafici oggi disponibili.
Se dunque gli utenti PC fino solo a un paio di anni fa non avevano avuto modo di lamentarsi di fronte a giochi ambientati in locazioni tridimensionali, ma popolate quasi sempre da piatti e mal definiti nemici bidimensionali, altrettanto non potevano dire i possessori delle allora assai più performanti console a 32-bit. Questi, ormai avvezzi alla magnificenza del mondo poligonale, erano ovviamente abbastanza riottosi all'idea di doversi divertire con prodotti incapaci di sfruttare a fondo le potenzialità delle proprie macchine. In questa situazione, l'avvento di *Tomb Raider* ha poi contribuito a far calare quasi definitivamente il sipario sui giochi *Doom-style* per PlayStation: dopo aver sperimentato le migliori possibilità di controllo e la grande libertà di movimento (nonché la complessità e il realismo di un mondo poligonale finalmente popolato da nemici anche loro a tre dimensioni) che, nel titolo di Lara Croft, l'introduzione della visuale in terza persona permetteva, ben pochi erano disposti a fare un passo indietro e scontrarsi nuovamente con i limiti della visuale in soggettiva. Tornando ora all'argomento della recensione, appare dunque condivisibile la scelta di GT Interactive di procedere ad una sorta di rivoluzione in vista della pubblicazione dell'ultimo episodio della saga di *Duke Nukem*: avendo il popolo dei videogiocatori dimostrato di apprezzare decisamente le *3D adventure* con visuale in terza persona, perché non usare tale tipo di approccio anche nel nuovissimo *Duke Nukem: Time to Kill*? Le signorine appassionate di videogiochi possono quindi gioire. D'ora in poi non saranno più solo i loro colleghi maschietti a potersi dilettare tra un nemico e l'altro ammirando i particolari anatomici del proprio rappresentante sullo schermo (sto parlando del posteriore di Lara...): temo che ben poche ragazze riusciranno a resistere al fascino dei jeans aderenti del Duca...

Lo scenario dell'antica Roma è uno dei più riusciti dell'intero gioco.

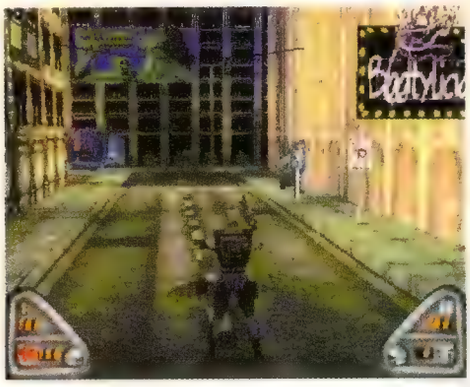


Shoot 'em Bones

Il FMV introduttivo del gioco è piuttosto spettacolare: accompagnati da una scatenata colonna sonora rock, assisterete prima alle evoluzioni del Duca a bordo del suo fedele *chopper*, poi ad una vera e propria lezione di sterminio totale di nemici "maialiformi" che farà da antipasto all'azione vera e propria.
Quando sarete giunti alla schermata delle opzioni noterete immediatamente una prima grossa novità: oltre alle varie possibilità di settaggio per quanto riguarda i comandi e le impostazioni audio, potrete infatti scegliere di dare inizio a una partita con due giocatori in contemporanea (cosa mai vista in un titolo di questo genere) grazie ad un comodo *split-screen*, orizzontale o verticale. Un'altra novità è costituita dall'ambientazione temporale dell'avventura: secondo la trama, gli odiosissimi nemici alieni questa volta, per procedere più facilmente alla con-

Per riprendere fiato tra un massacro e l'altro, uno spettacolo di lap-dance è l'ideale!

Titolo : Duke Nukem: T. to Kill
Casa : GT Interactive
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Azione/Sparatutto



quista del mondo, hanno costruito una macchina del tempo che permette loro di trasferirsi qua e là nelle varie ere dell'umanità a combinare il maggior numero possibile di danni. Mi sembra inutile dire che sarà compito del nostro eroe inseguire i malvagi esseri a spasso nel tempo per stroncare sul nascere tutti i loro bellicosi progetti. I vari livelli del gioco si svolgeranno dunque attraverso quattro ambientazioni principali: in *Modern* vi troverete a muovervi in una città futuristica con tanto di locali sexy e stazioni della metropolitana con treni realmente funzionanti; in *Old West* potrete invece dedicarvi a duelli in stile *Mezzogiorno di fuoco* sullo sfondo dei mitici saloon; in *Medieval Times* agirete all'interno di sterminati castelli che dovrete accuratamente esplorare; infine in *Ancient Rome* vi troverete ad affrontare temibili gladiatori alieni nella Roma di duemila anni fa. Naturalmente, in tema con l'ambientazione nella quale è impegnato, il protagonista si troverà a cambiare più volte la divisa da combattimento: oltre al classico completo con pantaloni di jeans, potrete dunque ammirare delle simpatiche versioni del Duca con stivali e cappellone da cowboy, con gonnellino tipo *kilt*, o con una perfetta tunica da centurione.

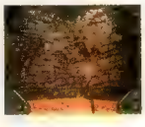
Tutti pazzi per i videogiochi

L'obiettivo del gioco è più o meno sempre lo stesso: dovrete anche stavolta avventurarvi attraverso i vari livelli risolvendo alcuni enigmi, quasi sempre abbastanza intuitivi, ma soprattutto maciullando senza pietà tutti i nemici che tenteranno di mettervi i bastoni tra le ruote. Una volta entrati in azione noterete comunque la più grossa novità di questo ***Duke Nukem: Time to Kill***: la visuale in soggettiva è stata infatti completamente abbandonata a favore di una più attuale e funzionale visuale in terza persona. Proprio come accadeva in ***Tomb Raider***, la telecamera segue ora il protagonista riprendendolo da dietro le spalle. Anche il metodo di controllo è stato parzialmente rinnovato cosicché adesso non avrete più problemi, ad esempio, ad arrampicarvi su alcuni muri (in genere quelli più bassi) o a salire sulle scale a pioli. Bisogna dire che a differenza di quanto avveniva con Lara, in questo caso il sistema di spostamento della telecamera è stato reso più razionale. Non assisterete quindi più a quei fastidiosi "impallamenti" in cui si incorreva in ***Tomb Raider*** quando la protagonista si trovava con le spalle troppo vicine a un muro o ad altri oggetti solidi: il problema è stato risolto con un ingegnoso sistema di trasparenze che vi consentirà di non dover mai rinunciare alla visuale più favorevole. Per quanto riguarda l'aspetto grafico bisogna riconoscere il buon lavoro fatto dai programmatori: nonostante le *texture* non siano sempre di qualità eccezionale (soprattutto quando ci si avvicina troppo alle costruzioni poligonali, lo "spixellamento" è abbastanza marcato), l'uso della risoluzione medio-alta (il formato usato è il 512*240), unito alla notevole profondità del campo visivo, assicura un risultato finale piuttosto gradevole da vedere. Gli scenari all'interno dei quali si svolge l'azione, oltre ad essere molto ampi, sono anche caratterizzati da una certa varietà: considerando che il livello di difficoltà è settato sempre su parametri piuttosto alti, la longevità del titolo dovrebbe essere assicurata. Una nota particolare merita la modalità a due giocatori: l'utilizzo dello *split-screen* è stato infatti introdotto anche per consentire la competizione tra due giocatori uno contro l'altro. Potrete quindi dare vita a sfide incredibilmente esaltanti a colpi di lanciafiamme o di fucile da guerra contro... i vostri migliori amici.

EHM... SECONDO VOI COSA STANNO FACENDO QUELLE DUE PECORE LÌ DAVANTI?

MOLTO AZZECCATA L'IDEA DI INTRODURRE LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI IN UNA 3D ADVENTURE.

IGOR



Commento **Pur dovendo ammettere la buona realizzazione dell'insieme, non mi sembra che questo *Duke Nukem: Time to Kill* sia in grado di scalzare *Tomb Raider* dal trono di miglior avventura in 3D. Le fasi d'azione pura (vedi sparatorie con i nemici) sono un po' troppo predominanti rispetto ai momenti dedicati alla soluzione degli enigmi (che comunque consistono quasi sempre nel trovare semplicemente una determinata chiave che consenta di aprire la porta corrispondente...) e, dopo qualche ora passata a blastare gli alieni, i giocatori che cercassero in un titolo di questo genere anche una certa profondità potrebbero cominciare ad annoiarsi. In ogni caso, se appartenete a quella schiera di persone che non ce la fanno più ad aspettare l'uscita del terzo episodio delle avventure di Lara, questo titolo vi consentirà tranquillamente di ingannare l'attesa.**

Pro...

- *Buona longevità*
- *Modalità a due giocatori*

Contro...

- *Niente di nuovo sotto il sole...*
- *Potreste annoiarvi prima di finirlo*

La Pagella...

Grafica	**87**
Sonoro	**84**
Giocabilità	**84**
Longevità	**86**
Originalità	**79**

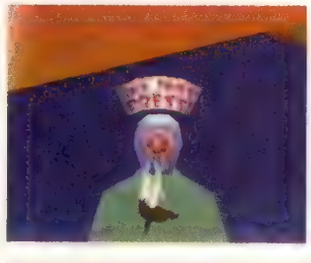
84

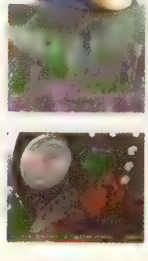
Blasto

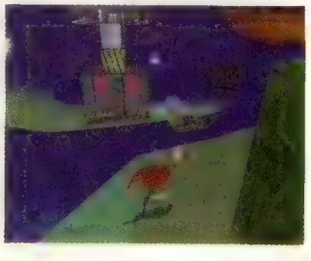
(A SINISTRA) SECONDO ME QUELLO È UN POLLO ALIENO...

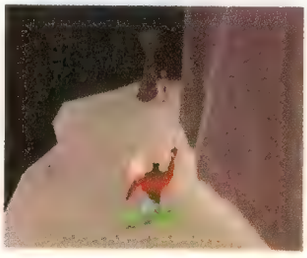
"Se non hai una o più mascotte per la tua società, bello di mamma, non sei nessuno". Questa sembra essere una delle leggi di mercato imperanti sin dai tempi delle macchine a 8 e 16-bit di Sega e Nintendo, e prima ancora all'epoca di illustri portabandiera aziendali del calibro di *Pac-Man* e compagnia bella. E se i principali rivali di Sony in questo campo non hanno certo problemi (basti pensare a Mario, Yoshi, Sonic e chi più ne ha più ne metta), non si può sicuramente affermare che gli sforzi profusi per dare vita a un simbolo da associare a PlayStation siano stati sin qui ridotti. Gli studi di *marketing* condotti dagli esperti in giacca e cravatta della sezione USA di Sony hanno infatti portato in primo luogo alla nascita di Crash, già sfruttato in due titoli e pronto a tornare nel terzo capitolo della serie, e in seconda battuta alla genesi del capitano Blasto, eroe in perfetto stile *retrò* dalle gambe minuscole e dalle spalle monumentali (per non parlare del ridicolo ciuffo biondo). E le similitudini, a dire il vero, non finiscono qui; come per l'onnipresente Bandicoot, infatti, anche Blasto soffre di una pericolosa mancanza di personalità, che invece abbonda negli stagionati rivali. E ancora: tanto Crash quanto Blasto fanno ricorso a schemi di gioco piuttosto elementari, probabilmente indirizzati alla cattura della maggior fetta di pubblico possibile. Nel corso delle avventure dell'ultimo nato di casa Sony ci troveremo quindi di fronte a quello che, fondamentalmente, è un *platform* 3D con scontri a fuoco ed enigmi; bisogna però riconoscere che né la componente piattaformica, né tantomeno quella enigmistica possono vantare livelli di complessità da primato, mentre l'anima *arcade* del gioco tradisce una discreta inesperienza di progettisti e programmatori. Il sistema di controllo è infatti poco reattivo e decisamente "appesantito" nella risposta ai comandi, con conseguenze oltremodo frustranti per via della conformazione delle ambientazioni e della frequenza delle sparatorie con gli avversari (privi anche loro, tra l'altro, di una qualsivoglia forma di personalità e "consistenza"). Per quanto riguarda il primo punto c'è da dire che i livelli di Blasto sono di una banalità deprimente, e nonostante questo riescono a proporre un numero sconcertante di situazioni in cui (grazie all'accoppiata con il fulgido sistema di controllo di cui sopra) il giocatore non viene messo in condizione di salvare il proprio personaggio, che di conseguenza finirà immancabilmente per precipitare in un baratro, annegare in un denso liquido non ben definito, mancare l'appiglio con una piattaforma e così via. Gli scontri a fuoco sono invece drammatici per altri motivi, primi fra tutti la sopracitata frequenza delle scaramucce e l'abominevole lentezza con cui il bambolotto creato da Sony si trascina sullo schermo; evitare il fuoco incrociato di due avversari mentre si tenta di eliminarli restando in bilico su una zona sospesa (per di più a scomparsa) può essere un'esperienza davvero traumatizzante, e stiamo parlando di una situazione che incontrerete già nei primissimi mondi. E come se non bastasse, la mania autodistruttiva dei *coders* si è spinta addirittura oltre le semplici idiosincrasie nel *gameplay*, andando a intaccare anche il lato puramente tecnico del gioco. Non tarderete ad accorgervi di come, nonostante le ambientazioni siano costituite da pochissimi poligoni ombreggiati (così come gli oggetti in movimento, del resto), Blasto presenti un abominevole campionario di problemi di aggiornamento; tanto per capirci, gli oggetti più lontani appaiono sullo schermo in branchi disordinati, con mandrie di poligoni che spuntano fuori dal nulla e poi scompaiono nelle inquadrature più complesse di quella di *default*, mentre avversari, spari ed esplosioni non provano neanche ad essere spettacolari. Aggiungiamo l'audio irritante, con Blasto che si rende ridicolo ogni due per tre, e probabilmente perderete ogni forma d'interesse nell'eroe interstellare di Sony.

SHRAPNEL









Titolo : BLASTO
Casa : SONY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA

Commento **Se c'è davvero una cosa da ammirare in *Blasto*, questa va ricercata nel tentativo di dare una caratterizzazione differente all'esperienza di gioco. Lo stile deliziosamente *retrò* adottato da Sony non è infatti malvagio, con richiami agli eroi fumettistici del passato e ai classici alieni brutti e cattivi, costantemente impegnati nel rapimento di formose e discinte fanciulle. Le buone idee però non bastano, e la realizzazione pratica del *concept* si è dimostrata carente in tutti i settori. Potrebbe andar meglio al prossimo colpo, ma per stavolta è meglio lasciar perdere.**

Pro...
- *Immediato*
- *Stile grafico particolare*

Contro...
- *Sin troppo elementare*
- *Tecnicamente deludente*

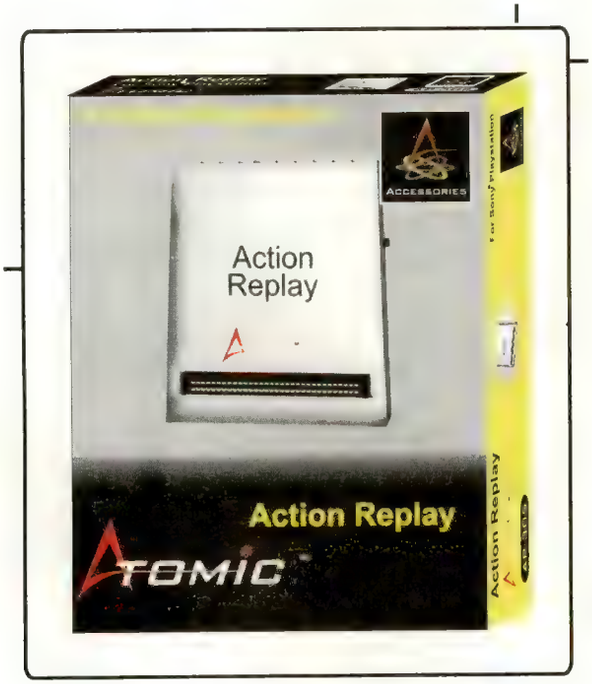
In Pagella...

Grafica : **52**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **58**
Longevità : **48**
Originalità : **65**

59

Action Replay

Atomic



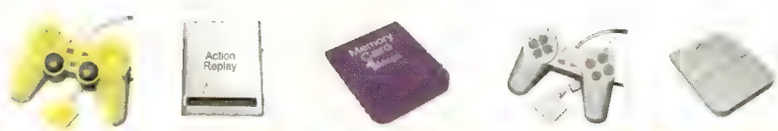
Solo con Atomic

puoi avere tutto

questo in ITALIANO

Per maggiori informazioni chiama lo 02/381.991 e richiedi il nostro rivenditore piu' vicino a te.

ATOMIC™
ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com



D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
TEL. 02/38199.200
FAX 02/38199.201
www.dplus-int.com info@dplus-int.com

International Superstar Soccer Pro '98

Sin dai tempi dei primissimi giochi sportivi vige una regola non scritta che, in un modo o nell'altro, è sopravvissuta almeno in parte fino ai giorni nostri: tale regola afferma che i giochi calcistici con visuale laterale sono di solito quelli dall'impostazione *arcade*, mentre la visuale a volo d'uccello identifica nella maggior parte dei casi i titoli pedatori con velleità simulatorie. L'origine di una regola del genere va probabilmente ricercata nella natura (rigorosamente a scorrimento orizzontale) della stragrande maggioranza dei *coin-op* dedicati allo sport più amato dagli italiani, mentre i primi tentativi dichiaratamente "seri" risalgono all'epoca di *Kick Off* per Amiga e Microprose Soccer per C64, che, guarda caso, presentavano una comoda e minimalista visuale dall'alto. Le regole però sono fatte per essere infrante, ed a partire dallo storico *Emlyn Hughes Soccer* di Audiogenic (sempre per C64 e Amiga) sono stati parecchi gli assalti portati dai sostenitori della visuale laterale al trono del miglior simulatore calcistico... Chiusa la doverosa parentesi storica, entriamo nel merito dell'attesissimo *ISS Pro '98* iniziando con una precisazione; molti avranno infatti da obiettare riguardo al discorso della visuale laterale, visto che tutti i moderni giochi di calcio permettono di scegliere tra più inquadrature. E' anche vero però che quella di base è nella stragrande maggioranza dei casi proprio quella laterale, che finisce oltretutto per essere la più utilizzata per via dell'ottima visione di gioco che riesce a fornire (pur senza sacrificare il dettaglio grafico). A riprova di questo, quattro delle cinque telecamere virtuali offerte da *ISS Pro '98* sono basate su diverse distanze e angolazioni della medesima veduta da bordo campo, mentre l'ultima (assente nella precedente edizione) propone un'impostazione decisamente simile a quella del vecchio *Striker* di Rage Software. E già che siamo in tema di aggiunte, credo che sia opportuno esaminare *ISS Pro '98* rapportandolo al suo predecessore *ISS Pro* e a *Winning Eleven 3 WC France '98*, che costituisce a tutti gli effetti la versione nipponica di questo gioco; del resto il modo migliore per valutare la bontà di un *update* è proprio il confronto con l'originale, che permette oltretutto di verificare la validità e l'entità delle modifiche apportate al prodotto aggiornato.

Titolo : ISS Pro '98
Casa : Konami
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

In un'ideale scontro tra l'ultimo titolo calcistico Konami e il suo predecessore, *ISS Pro '98* uscirebbe vincitore a mani basse; un modo come un altro per dire che i *coders* nipponici non hanno certo dormito sugli allori, ma si sono impegnati per fornire a noi giocatori un buon numero di novità sostanziali e, soprattutto, miglioramenti in quelli che erano i pochi punti deboli del vecchio *ISS Pro*. La critica più frequentemente mossa al primo capitolo della serie, ad esempio, riguardava la scarsa velocità di gioco, che pur non compromettendo irreparabilmente il *gameplay* risultava in diversi casi fastidiosa. Ecco quindi che in *ISS Pro '98* ci viene data la possibilità di regolare a piacimento il ritmo delle partite, che tramite una barra colorata potrà essere adattato alle preferenze di qualunque giocatore. Inutile dire che il settaggio migliore è quello massimo, in grado di offrire azioni e movimenti notevolmente più brillanti di quelli a cui *ISS Pro* ci aveva abituato; ed è altrettanto inutile far notare che un incremento di velocità, se accoppiato al vecchio sistema di controllo, avrebbe probabilmente creato qualche problema di manovrabilità degli uomini in campo. Ma Konami non è certo l'ultima arrivata e ha ben pensato di lavorare a fondo e con coerenza sulla risposta ai comandi e sull'implementazione degli stessi; la logica conseguenza è la realizzazione di uno dei sogni proibiti dei più assidui giocatori di *ISS Pro*, ovvero una gestione dei cambi di direzione in corsa direttamente mutuata da *ISS 64* e un maggior controllo sulla potenza di tiri e lanci lunghi (entrambi dotati di una comoda barra di caricamento). Un altro fattore importante risiede nell'eliminazione della "rigidità" tipica del titolo precedente, che ha lasciato il posto ad una risposta praticamente immediata e ad una sensazione generale di precisione e scioltezza; molto utili per il raggiungimento di questo scopo si rivelano i nuovi colpi in dotazione agli atleti, che ora possono agganciare la sfera in corsa, rilanciare al volo, colpire di testa a seguire e così via. Ottime anche le animazioni "marginali", che pur essendo ininfluenti ai fini del *gameplay* donano maggior realismo allo svolgersi delle partite: vedere il proprio attaccante che ruzzola a terra dopo un tiro particolarmente violento, o che magari perde l'equilibrio e barcolla dopo un cross effettuato all'ultimo momento è sicuramente esaltante, così come è esaltante la credibilità di tutte le azioni effettuate sul campo (da notare a questo proposito la maggiore efficacia dei colpi di testa, sui quali la rinnovata ed aumentata abilità dei portieri mostra ancora qualche incertezza). E visto che siamo in tema di animazioni e spettacolo, come dimenticare il netto miglioramento della veste grafica rispetto a quanto ammirato in *ISS Pro*? Ora tutto è più morbido e definito, le *textures* sono più dettagliate e tanto i giocatori quanto gli stadi (cinque in tutto, uno in più dell'originale) sembrano presi di peso da una ripresa televisiva; Ronaldo è pelato e velocissimo, Roberto Carlos prende un chilometro di rincorsa sulle punizioni e Barthez ha la testa lucida e il pizzo, mentre sulle divise è possibile scorgere logotipi e marchi di ogni tipo. E come

(Foto sopra) Le incursioni in area sono sempre veloci ed esaltanti.

(Sotto) Ed il portiere si accascia... gol!

tocco finale, Konami ha finalmente abbandonato i ridicoli nomi che sin dai tempi del Super NES aveva affibbiato ai suoi calciatori, rimpiazzandoli con lievi e comprensibili storpiature dei veri cognomi dei campioni di tutto il mondo; inoltre è finalmente possibile andare a correggere questi "refusi", grazie al comodo *editor* di nomi inserito in *ISS Pro '98*.

ISS Pro 98 vs Winning Eleven 3 WCI 98

Dopo aver valutato l'appetibilità di *ISS Pro '98* per gli utenti della precedente edizione in formato PAL, è giunto il turno di rivolgersi a coloro (e sono in tanti) che hanno già acquistato l'ultimo *update* della serie *Winning Eleven 3*, che ha costituito la base per la realizzazione del titolo attualmente in esame. I due giochi sono in effetti praticamente identici (almeno a prima vista), anche se le poche differenze finiscono comunque per essere ben marcate ed individuabili. Tanto per cominciare, il commento in italiano presente nella versione nipponica è stato leggermente implementato in quella PAL. Sono state inoltre aggiunte diverse pubblicità a bordo campo in luogo delle generiche scritte della versione NTSC e sono state riorganizzate le funzioni dei tasti sui menu (ora in linea con quelle della maggior parte dei titoli europei). I cambiamenti più radicali sono comunque due, ovvero l'inserimento delle classiche bande nere causate dal cambio di formato video e la sparizione degli ideogrammi, che lasciano il posto a giocatori dai nomi finalmente intelligibili. Si tratta di due fattori diametralmente opposti, e che quindi potrebbero bilanciarsi alla perfezione; ma, pur trovando gli infami bordi neri decisamente fastidiosi, il piacere di sapere in ogni istante quale dei nostri eroi stia portando palla finisce per essere più importante e giustifica il punto in più rispetto alla versione giapponese.

Questo è uno dei metodi con cui i giocatori proteggono la palla.

Il menu delle coppe: cosa si può chiedere di più?

SHRAPNEL

Commento **Elogiare per l'ennesima volta l'elevatissimo livello qualitativo di *ISS Pro '98* potrebbe sembrare eccessivo o addirittura ridondante, ed è proprio per questo che mi asterrò dal farlo; non voglio invece rinunciare alla paternale rivolta agli altri giochi di calcio per PlayStation, che pur potendo contare su licenze altisonanti e operazioni di marketing colossali non riescono nemmeno ad avvicinarsi al capolavoro Konami. Un'altra prova di forza da parte della *softco* nipponica, quindi, e un prodotto fondamentale per tutti gli utenti dello scatolotto Sony.**

Pro...

- *Realistico, eppure immediato*
- *Giocabilità e tecnica alle stelle*

Contro...

- *I soliti bordi neri...*
- *Meno fluido della versione NTSC*

La pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**95**
Longevità	**90**
Originalità	**70**

93

SUPER RIVISTA, S

SUPER ABBONAMENTO!!!

SUPER CONSOLE PLAYSTATION® LA RIVISTA CHE TI AGGIORNA SEMPRE SULLE ULTIME NOVITÀ PER PLAYSTATION®, SU TEST, GIOCHI , NEWS E CURIOSITÀ DA TUTTO IL MONDO. ABBONATI SUBITO A SUPER CONSOLE PLAYSTATION®, CI SONO VANTAGGI DA SBALLO !!!

SPECIALE SCONTO

del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.

Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Super Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.

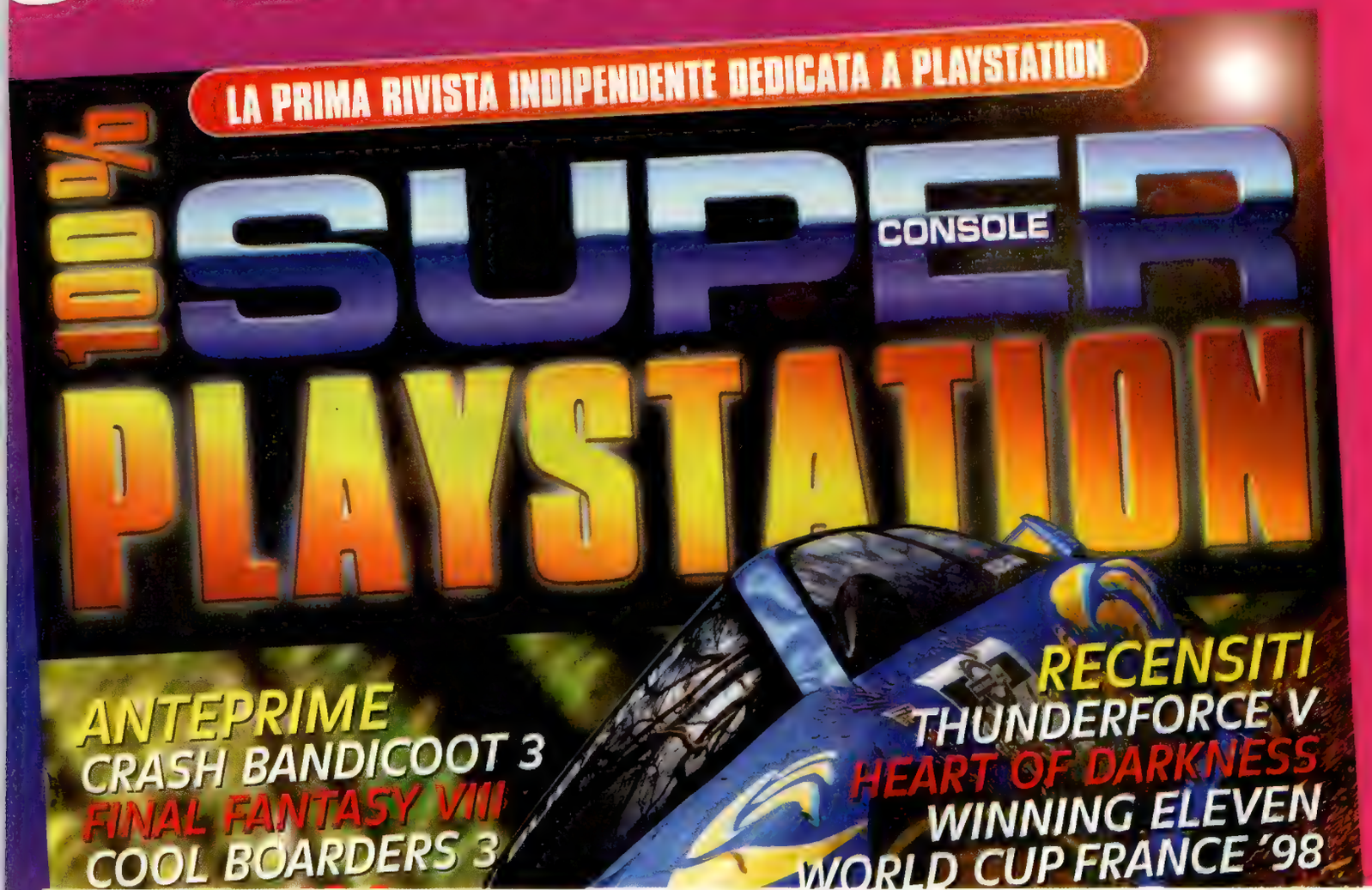
Ogni mese, Super Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Super Console Playstation®, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66030285 dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 17.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente il numero o i numeri mancanti.

Super Console Playstation® la rivista

UPER SCONTO.....



Nome _____ Cognome _____

Via e numero _____ Cap _____

Città _____ Prov. _____ Tel. _____

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *Super Console Playstation®* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERÒ:

☐ CON BOLLETTINO POSTALE ALLEGATO ALLA RIVISTA

☐ CARTA DI CREDITO ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito _____

nome e cognome del titolare della carta _____

data di scadenza _____

firma del titolare _____

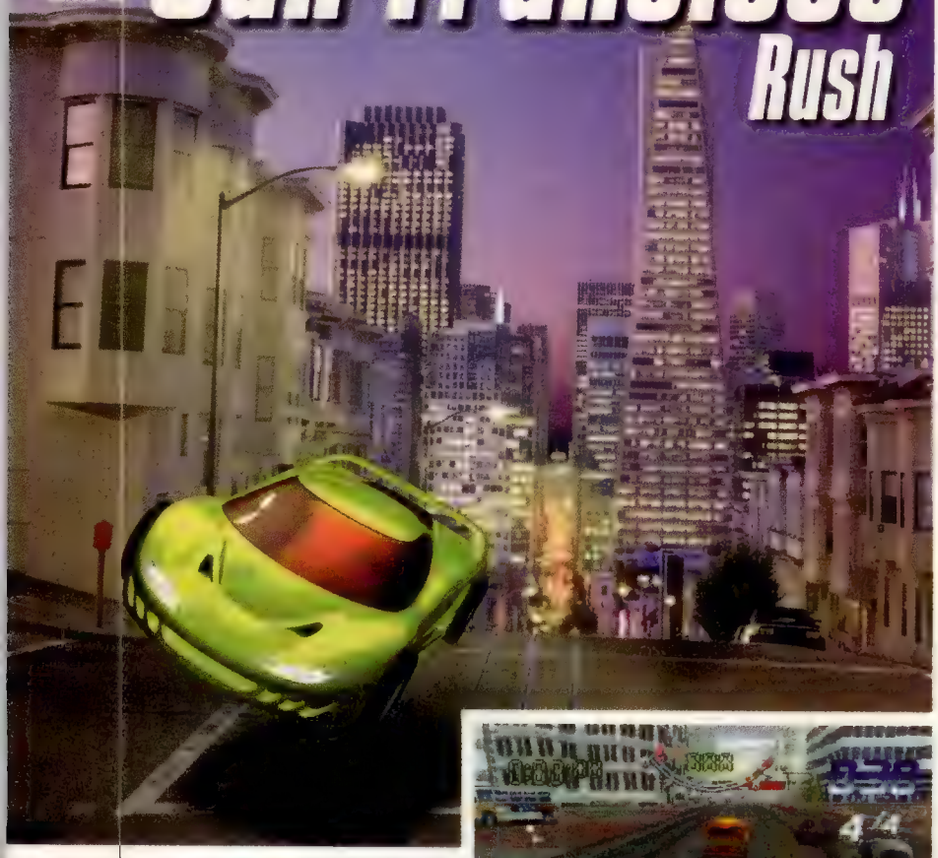
L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma _____

"troppo giusta" per la tua Playstation®

San Francisco Rush



Gli giocatori più anziani certamente si ricorderanno uno dei titoli che ha fatto la storia dei *videogames*, ovvero *Out Run*. Il titolo Sega, sin dalla sua uscita originale in sala, riscosse un successo devastante sia per l'incredibile (almeno per il tempo) realizzazione tecnica che per la notevole giocabilità: oltre a creare un gioco senza dubbio divertente e coinvolgente, i programmatori della casa nipponica ebbero anche il merito (o il demerito, a seconda dei punti di vista) di "inventare" un nuovo genere, ovvero i titoli automobilistici prettamente *arcade*, le cui principali caratteristiche sono la semplicità nel sistema di controllo e la possibilità di controllare bolidi di ogni genere, unite a una notevole dose di irrealismo che consente di eseguire anche le manovre più assurde e demenziali senza per questo rischiare di distruggere la propria amata carriola.

Con il passare degli anni, e con la conseguente evoluzione sia dei *coin-op* che delle console casalinghe, questo genere ha visto calare decisamente il numero di estimatori a scapito delle simulazioni più realistiche, tanto che non sono più molte le *software house* che si cimentano in questo genere di produzioni; purtroppo però esiste ancora qualcuno che crede siano necessari titoli del genere e che ha quindi deciso di convertire ***San Francisco Rush***, *coin-op* disponibile nelle sale ormai da anni, anche su PlayStation. Scusate la schiettezza, ma onestamente non penso proprio che, con titoli quali ***Gran Turismo*** e ***Colin McRae Rally*** sia questo ciò di cui hanno bisogno i possessori della console Sony: si potrebbe obbiettare che in fondo si tratta di prodotti profondamente diversi, e questo fatto non si discute, ma bisogna comunque sottolineare che, tutto sommato, ***San Francisco Rush*** è un titolo mediocre, sia che venga esaminato da solo che se confrontato con i sopracitati capolavori. Tralasciando la già descritta struttura di gioco (sistema di controllo semplicissimo, percorsi caratterizzati dalla presenza di curve incredibili, salti, scorciatoie e altro ancora), che comunque può trovare qualche estimatore, la realizzazione tecnica non può essere certo considerata di buon livello. Graficamente ci troviamo di fronte ad un titolo troppo semplice con fondali decisamente monotoni e che, in diverse situazioni, mancano quasi totalmente di dettagli; fortunatamente questa povertà nel *background* è stata sfruttata in qualche modo, visto che la velocità e la fluidità dello *scrolling* si mantengono sempre su livelli sopportabili. Poco da segnalare anche per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro che, oltre a una serie di musiche abbastanza insopportabili, può contare su effetti sonori assolutamente nella media. A nulla quindi serve la presenza di diverse vetture, ognuna dotata di uns differente tenuta di strada e velocità di punta, di un discreto numero di tracciati e dell'opzione per due giocatori: ***San Francisco Rush*** infatti è, globalmente, un titolo troppo semplice che nelle prima partita può offrire qualche spunto di divertimento, ma alla lunga vi farà pentire di aver estratto dal portafoglio tutte quelle sudate banconote...

END

LA GRAFICA È SEMPLICE MA... EHM, È SEMPLICE E BASTA.

Titolo : San Francisco Rush
Casa : GT Interactive
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Commento ***San Francisco Rush*** **è un titolo che, pur essendo disponibile da non molto tempo, può già essere considerato datato: vecchia infatti è la struttura di gioco, priva di quella profondità necessaria a garantire una buona longevità (è vero che questi titoli riscuotono grande successo in sala, ma lì di solito si gioca quasi sempre in quattro, senza poi considerare la differenza della spesa...), e "vecchia" è anche la realizzazione tecnica, troppo semplice per poter raggiungere gli standard settati da altri prodotti del genere. Un titolo certamente deludente che, nel vasto panorama di giochi disponibili per PlayStation, verrà probabilmente dimenticato entro un paio di mesi.**

Pro...
- *Scrolling accettabile*
- *Er... San Francisco è una gran città...*

Contro...
- *Troppo semplice*
- *Longevità poco elevata*

La Pagella...

Grafica	**56**
Sonoro	**52**
Giocabilità	**60**
Longevità	**54**
Originalità	**50**

56

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

ANIMATION

DOUBLE CAST (JAP)	149
NEON EVANGELION (JAP)	149
NOEL LA NEIGE (JAP)	149
TOKIMEKI MEMORIAL 2 (JAP)	149

ARCADE

ARKANOID RETURNS (JAP)	119
BOMBERMAN WARS (JAP)	149
BOMBERMAN WORLD	79
BOMBERMAN WORLD (JAP)	79
BUBBLE BOBBLE	99
BUST-A-MOVE DANCE & R (JAP)	149
CAESAR'S PALACE	99
CAESAR'S PALACE (USA)	79
CRYPT KILLER (USA)	79
GAME PARADISE 2 (JAP)	149
LETHAL ENFORCERS	99
LETHAL ENFORCERS (USA)	79
LODE RUNNER (USA)	129
MAXIMUM FORCE	99
PARAPPA THE RAPPER	79
POINT BLANK	79
POINT PLANK+GCOM45	159
POINT BLANK+GCOM45 (USA)	159
ROBOTRON-X	49
ROBOTRON-X (USA)	39
SPACE INVADERS (JAP)	99
SPICE WORLD	59
SUPER PANG COLLECTION	99
TIME CRISIS	79
TIME CRISIS+GCOM45	159
TIMESHOCK!	99
WORMS (PLATINUM)	49

AVVENTURA

ARK OF TIME	79
B.L.U.E. (JAP)	149
BROKEN SWORD 2 (FRA)	79
BROKEN SWORD 2 (ITA)	99
CASPER	79
CLOCK TOWER	99
DISCWORLD 2 (ITA)	99
DISCWORLD 2 (USA)	79
HEART OF DARKNESS (ITA)	99
KOWLOON'S GATE (JAP)	149
LAST REPORT (ITA)	79
OVERBLOOD	79
PARASITE EVE (JAP)	149
PERFECT ASSASSIN	79
RIVEN	119
SENTINEL RETURNS	99
SUPER ROCKMAN ADV. (JAP)	149
TAIL CONCERTO (JAP)	149
THE NOTE	79
TIME COMMANDO	49
VERSAILLES (ITA)	89
YOUNGBLOOD	99

AZIONE

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49
ARMORED CORE	99
BATMAN & ROBIN (ITA)	99
BEAST WARS TRANSFORMERS	99
BELTROGGER 9 (JAP)	99
BLAST CHAMBER	49
BLAST CHAMBER (USA)	39
BRAHMA FORCE (USA)	79
CARDINAL SYN	99
CASTLEVANIA	99
CRISIS CITY (JAP)	149
CRITICAL DEPTH	99
CRITICAL DEPTH (USA)	79
CRUSADER NO REMORSE	79
CYBER SLED (USA)	39
CYBERIA	49
DEATHTRAP DUNGEON	99
DEATHTRAP DUNGEON (USA)	79
DEFCON 5 (USA)	39
DESCENT	49
DESCENT (USA)	39
DESCENT 2	79
DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)	49
DISRUPTOR	49
DUKE NUKEM 3D	79
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	149
ENIGMA (JAP)	149
EXCALIBUR (ITA)	59
FADE TO BLACK (PLATINUM)	49
FANTASTIC FOUR	79
FANTASTIC FOUR (USA)	79
FIFTH ELEMENT	99
FORSAKEN	99
FRONT MISSION 2 (JAP)	99
GHOST HEAD (JAP)	149
GHOST IN THE SHELL	99
GHOST IN THE SHELL (JAP)	79
G-POLICE (ITA)	99
GRID RUN	49
HEXEN	79
IRON MAN X/O (USA)	49
JUDGE DREDD	99
LOADED (PLATINUM)	49
LOST WORLD (ITA)	79
MDK	79
MECH WARRIOR 2	79
MECH WARRIOR 2 (USA)	79
MEN IN BLACK (ITA)	99
METAL GEAR SOLID (JAP)	TEL
N2O (USA)	129
NANOTEK WARRIORS	49
NEW SD GUNDAM (JAP)	99
NIGHTMARE CREATURES	99
NIGHTMARE CREATURES (USA)	79
NINJA	99
NUCLEAR STRIKE	79
ODDWORLD ABE ODDYSEE (ITA)	99
ONE	79
PAX CORPUS	99
PERFECT WEAPON	49
PITBALL	49
PITFALL 3D	99
PITFALL 3D (USA)	79
PO'ED	49
PROJECT OVERKILL (USA)	79
RAMPAGE WORLD TOUR (USA)	99
REBOOT	79
REBOOT (USA)	79
RE-LOADED	49
RESIDENT EVIL	59
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	119
RESIDENT EVIL 2 (USA)	119
SHADOW MASTER	99
SOUKAIGI (JAP)	149
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	49
SOVIET STRIKE (USA)	39
SPAWN	79
SPAWN (USA)	79
SPEEDPOWER GUNBIKE (JAP)	149
SPIDER (USA)	39
STEEL HARBINGER	79
SYNDICATE WARS (ITA)	79
TENCHU (JAP)	149
TENKA	99
TENKA (USA)	79
TOMB RAIDER (PLATINUM)	59
TOMB RAIDER 2 (FRA)	89
TOMB RAIDER 2 (ITA)	99
TOMB RAIDER 2 (USA)	79
TREASURES OF THE DEEP	99
TUNNEL B1	49
WILD 9	99
YATTAMAN (JAP)	119
YATTAMAN 2 (JAP)	149
XENOGEARS (JAP)	149

COMPILATION

ATARI GREATEST HITS (USA)	99
ATARI GREATEST HITS 2	99
NAMCO ANTHOLOGY 1 (JAP)	149
NAMCO MUSEUM VOL.1	99
NAMCO MUSEUM VOL.2 (USA)	99
NAMCO MUSEUM VOL.5	99
NAMCO MUSEUM VOL.5 (USA)	79

GUIDA

ANDRETTI RACING (USA)	49
BALL BLAZER 3D (USA)	49
CHORO Q-2 (JAP)	79
CHORO Q-3 (JAP)	119
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)	149
CIRCUIT BREAKER	99
COLIN MCRAE RALLY	99
COURIER CRISIS	79
CRIME KILLER	99
CYBER SPEED	49
CYBER SPEED (USA)	39
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)	49
EXPLOSIVE RACING	79
FELONY 11-79	99
FORMULA 1 (PLATINUM) (ITA)	49
FORMULA 1 '97 (ITA)	99
FORMULA KARTS (ITA)	59
GRAN TURISMO (ITA)	99
GRAN TURISMO (JAP)	79
GRAN TURISMO (USA)	129
GRAND THEFT AUTO	99
GRAND TOUR RACING (USA)	79
INDY 500	99
JET MOTO 2 (USA)	49
JET RIDER 2	79
JGTC ALL JAPAN GT CAR (JAP)	149
MICROMACHINES V3 (PLAT.)	49
MIDNIGHT RUN	79
MOTO RACER	79
MOTOR MASH	79
MOTORHEAD	99
NASCAR 98	79
NASCAR 98 (USA)	79
NEED FOR SPEED	79
NEED FOR SPEED 3	99
NEED FOR SPEED VRALLY (USA)	79
NEWMAN-HAAS RACING	79
OFFWORLD INTERCEPTOR (USA)	49
PEAK PERFORMANCE	79
PEAK PERFORMANCE (USA)	79
PORSCHE CHALLENGE (PLAT.)	49
POWERBOAT RACING	79
RAGE RACER	99
RALLY CROSS	79
RALLY CROSS (USA)	79
RAPID RACER	99
RED ASPHALT (USA)	129
RIDGE RACER REVOLUTION (PL.)	49
ROAD RASH (PLATINUM)	49
ROAD RASH 3D	99
ROCK'N'ROLL RACING 2	79
SAN FRANCISCO RUSH	99
SAN FRANCISCO RUSH (USA)	99
SPEED KING (JAP)	79
SPEED RACER (USA)	129
STREET RACER (USA)	39
SUPER MOTOCROSS 98	99
SUPERSONIC RACERS	59
TEST DRIVE 4 (ITA)	79
TEST DRIVE 4 (USA)	79
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)	79
THUNDER TRACK RALLY (USA)	79
TOCA TOURING CAR	79
TOMMY MAKINEN RALLY (ITA)	99
VIGILANTE 8	99
VMX RACING	99
V-RALLY	79
WIPEOUT (PLATINUM)	49
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49
WRECKIN' CREW	99

MANAGERIALE

KICK OFF WORLD MGR (ITA)	99
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	99

PICCHIADURO

BIO FREAKS (USA)	129
BLOODY ROAR	79
BUSHIDO BLADE	99
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	149
CRISIS BEAT (JAP)	149
CRITICAL BLOW (JAP)	149
CRITICOM	49
CYBERBOTS (JAP)	149
DARKSTALKERS	79
DEAD OR ALIVE	99
DEAD OR ALIVE (JAP)	99
DEAD OR ALIVE (USA)	99
DRAGON BALL-Z 2 LGND (JAP)	99
DRAGON BALL-Z FINAL BOUT	99
DRAGON BALL-Z FINAL B (JAP)	79
DRAGON BALL-Z FINAL B (USA)	89
DYNASTY WARRIORS (USA)	79
FATAL FURY REAL BOUT	79
FIGHTING FORCE	99
GUILTY GEAR (JAP)	149
GUNDAM BATTLE MASTER (JAP)	99
GUNDAM BATTLE MSTR 2 (JAP)	149
HEAVEN'S GATE	99
IRON & BLOOD	49
IRON & BLOOD (USA)	39
KING OF FIGHTERS 97 (JAP)	149
LEGEND	99
MASTERS FIGHTER (JAP)	149
MASTERS OF TERAS KASI	79
MASTERS OF TERAS KASI (USA)	79
MORTAL KOMBAT 4	99
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59
POCKET FIGHTER (JAP)	149
PSYCHIC FORCE	99
REAL BOUT DOMINATED (JAP)	315
RISE 2 RESURRECTION	49
ROBO-PIT (USA)	39
SAMURAI SHOWDOWN 3	79
SAMURAI SHOWDOWN 4 (JAP)	149
SANGOKUMUSOU (JAP)	39
SLAYERS ROYAL (JAP)	149
SOUL BLADE	99
STAR GLADIATOR (USA)	79
STREET FIGHTER COLLECTION	99
STREET FIGHTER COLL. (JAP)	99
STREET FIGHTER EX-PLUS	99
SUB-ZERO MK MYTHOLOGIES	99
TEKKEN (PLATINUM)	49
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49
TEKKEN 3	99
TEKKEN 3 (JAP)	89
TEKKEN 3 (USA)	89
TOSHINDEN (PLATINUM)	49
TOSHINDEN 3 (JAP)	79
TOSHINDEN 3 (USA)	79
VS.	99
WARGODS	99
XMEN VS. ST.FIGHTER (JAP)	149
XMEN: C.O.T.A.	99
XMEN: C.O.T.A. (USA)	79
ZERO DIVIDE 2	99
ZERO DIVIDE 2 (JAP)	99

PLATFORM

BLASTO	79
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49
CRASH BANDICOOT 2	99
CROC	99
EARTHWORM JIM 3	79
EARTHWORM JIM 3D	99
FRENZY!	99
FROGGER (USA)	79
GEX 3D ENTER THE GECKO	99
HERC'S ADVENTURE (ITA)	79
HERCULES (ITA)	99
IZNOGOUD (ITA)	79
JERSEY DEVIL	79
JOHNNY BAZOOKATONE	49
JUMPING FLASH 2	79
KLONOA	99
KLONOA (USA)	99
KULA WORLD	99
LUCKY LUKE	99
MIRACLE JUMPERS (JAP)	149
OVERBOARD!	99
PANDEMONIUM (PLATINUM)	49
PANDEMONIUM 2	99
PANDEMONIUM 2 (USA)	79
POY POY	99
PUNKY SKUNK (USA)	79
RASCAL	99
RAYMAN (PLATINUM)	49
ROSCO MCQUEEN	99
SHIPWRECKERS! (USA)	79
SKULLMONKEYS	79
SKULLMONKEYS (USA)	79
TOMBI	99
TRASH IT!	99
WHIZZ	99

PUZZLE

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	49
BUST-A-MOVE 3 DX	69
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	79
TECMO STACKERS (USA)	129
TETRIS PLUS	99

SIMULAZIONE

ACE COMBAT 2	99
AIR COMBAT (PLATINUM)	49
AIR RACE	79
BLACK DAWN (USA)	79
BRAVO AIR RACE (USA)	79
BROKEN HELIX (USA)	79
CONSTRUCTOR (ITA)	89
GO! BY TRAIN (JAP)	149
REBEL ASSAULT 2 (ITA)	99
STEEL REIGN	79
STEEL REIGN (USA)	79
THEME HOSPITAL	99
THUNDERHAWK 2 (PLATINUM)	49
TIGERSHARK	99
TIGERSHARK (USA)	79
TRANSPORT TYCOON	99
WING COMMANDER 3 (USA)	79
WING OVER	99
X-COM (USA)	39
XENOGRACY	99
ZERO PILOT (JAP)	149

SPARATUTTO

DARKLIGHT CONFLICT	49
EINHANDER (JAP)	99
EINHANDER (USA)	129
G-DARIUS (JAP)	149
GUNDAM 0079 (JAP)	119
IMAGE FIGHT+XMULTIPLY (JAP)	149
MACROSS VF-X (JAP)	119
MEGA MAN 8	99
MEGA MAN X3	79
PARODIUS DELUXE PACK (JAP)	119
R-TYPES (JAP)	149
SALAMANDER DLX PACK (JAP)	149
SHOCKWAVE ASSAULT (USA)	39
SLAM SCAPE (USA)	39
STARWINDER	79
THUNDERFORCE 5 (JAP)	149
VIEW POINT	49
X-2	49
XEVIOUS 3D/G+ (JAP)	39
XEVIOUS 3D/G+ (USA)	49

SPORTIVI

ACTUA ICE HOCKEY	79
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	49
ACTUA SOCCER 2	79
ACTUA SOCCER 2 (ITA)	89
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	59
ADIDAS POWER SOCCER (PLAT.)	49
ADIDAS POWER SOCCER 2	79
ADIDAS POWER SOCCER 98	99
BATTLE SPORT	49
BOMBA 98 (ITA)	89
BOTTOM OF THE 9TH (USA)	79
CHILL	99
COOLBOARDERS 2	99
DEAD BALL ZONE	99
DODGEM ARENA	89
DYNAMITE BOXING (JAP)	149
EVERYBODY'S GOLF	79
EXTREME SNOW BREAK	79
FIFA 96 (PLATINUM)	49
FIFA 98 (ITA)	99
FINAL ROUND BOXING (JAP)	149
FINAL ROUND GOLF (USA)	89
HOT SHOTS GOLF (USA)	129
INT'L TRACK & FIELD (PLAT.)	49
ISS PRO (PLATINUM)	49
ISS PRO 98	99
KONAMI OPEN GOLF	49
MADDEN 97 (USA)	39
MADDEN 98	79
MLB 99 (USA)	129
NAGANO	79
NAMCO TENNIS SMASH COURT	99
NBA FASTBREAK 98	99
NBA HANGTIME	99
NBA IN THE ZONE	49
NBA LIVE 97	79
NBA LIVE 98	99
NBA PRO 98	99
NBA SHOOTOUT 98 (USA)	49
NCAA GAME BREAKER (USA)	79
NFL FULL CONTACT (USA)	79
NFL XTREME (USA)	129
NHL 97	79
NHL 98	99
NHL BREAKAWAY 98	99
NHL FACE OFF 97	49
NHL FACE OFF 97 (USA)	39
NHL FACE OFF 98	79
NHL OPEN ICE	99
NHL OPEN ICE (USA)	79
NHL POWERPLAY	49
NHL POWERPLAY (USA)	39
NHL POWERPLAY 98	79
PGA TOUR 97 (USA)	39
PGA TOUR 98	79
PGA TOUR 98 (USA)	79
SENSIBLE SOCCER 98 (ITA)	99
SIDE POCKET 3 (JAP)	149
SNOW RACER 98	99
SPACE JAM	79
SUPER MATCH SOCCER	99
TECMO SUPER BOWL (USA)	129
TOTAL NBA 98	69
TRIPLE PLAY 99 (USA)	129
V-BALL	99
VIRTUAL POOL	79
VR BASEBALL 99	99
VR BASEBALL 99 (USA)	99
VR POOL 98	99
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	99
WCW VS. NITRO	99
WCW VS. NITRO (USA)	99
WCW VS. THE WORLD	99
WORLD CUP 98 (ITA)	99
WORLD LEAGUE BASKETBALL	99
WORLD LEAGUE SOCCER 98	99
WWF WARZONE	99

STRATEGIA

ALUNDRA (ITA)	99
AZURE DREAMS (USA)	139
BATTLESTATIONS	79
BREATH OF FIRE 3	99
BREATH OF FIRE 3 (USA)	99
CARNAGE HEART	79
CHOCOBO'S DUNGEON (JAP)	149
DARK OMEN	99
DIABLO	99
FINAL FANTASY 5 (JAP)	149
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY TACTICS (JAP)	79
FINAL FANTASY TACTICS (USA)	129
GINGA HERO LEGEND (JAP)	149
GRANDSTREAM SAGA (USA)	139
GUNDAM G CENTURY (JAP)	99
KARTIA (USA)	139
KING'S FIELD	79
LUNAR SILVER STORY (JAP)	149
MAGIC THE GATHERING	79
MAGIC THE GATHERING (USA)	79
MASS DESTRUCTION (USA)	99
MONOPOLY (USA)	129
OGRE BATTLE (USA)	149
RISK (USA)	129
SAGA FRONTIER (USA)	129
SAMURAI SHOWDWN RPG (JAP)	149
SOLDENERSCHILD-S (JAP)	149
SOLDIVIDE (JAP)	149
STOLEN SONG (JAP)	149
TACTICS OGRE (USA)	129
ULTRAMAN ZEAS (JAP)	39
WARCRAFT 2 (ITA)	79
WARHAMMER	79
WILD ARMS	99

ACCESSORI

CONSOLE	179
CONSOLE DUAL SHOCK	199
CONSOLE VALUE PACK	199
ACTION REPLAY	49
BORSA PSX	29
BORSA PSX+JOY+MEMORY	89
CAVO ALIMENTAZIONE	19
CAVO M...	19
CAVO ... CART	29
CAVO ...	29
CAVO ...	29
CAVO ...	29
CAVO ...	29
CAVO ...	29
CORDLESS JOYPAD SATURN	29
JOYPAD ...	49
JOYPAD ...	49
JOYPAD ...	29
JOYPAD ...	29
JOYPAD ...	29
JOYPAD ...	29
JOYPAD HORI PS-12 COLOR	29
JOYPAD INFRAROSSO (2 PZ)	49
JOYPAD LMP DUAL SHOCK	49
JOYPAD RECOIL	49
JOYSTICK ...	39
...	39
...	39

Jeremy McGrath Supercross '98

Se amate le moto, ma le corse del campionato mondiale su strada vi sembrano troppo noiose, probabilmente la competizione che si adatta maggiormente alle vostre caratteristiche è il motocross, sport in cui un numero variabile di piloti si cimenta su percorsi sterrati e infangati eseguendo salti ed evoluzioni di ogni genere: gli stessi pazzi si rendono anche protagonisti di incidenti e tamponamenti a catena che, soprattutto nelle fasi iniziali di ogni corsa, causano assembramenti in cui i piloti devono cercare di "disincagliare" la propria moto da quella degli avversari.
Ma il motocross non è solo questo; infatti questa competizione è basata soprattutto sulla capacità di unire a un eccellente controllo del mezzo l'abilità di mantenere una velocità di punta elevata, malgrado i già indicati ostacoli ambientali. Anche per questo motivo, i "crossisti" più forti e spettacolari sono considerati veri e propri idoli da migliaia di persone (specialmente negli Stati Uniti) e, oltre a guadagnare somme di denaro non indifferenti, possono anche permettersi il lusso di concedere la propria licenza personale per la produzione di un videogioco. E' questo ciò che ha fatto Jeremy McGrath che è così diventato protagonista dell'ultima produzione di Acclaim. I programmatori americani hanno deciso, ed è questa probabilmente una scelta logica, di utilizzare una struttura di gioco prettamente *arcade*, cercando con un titolo immediato di riprodurre tutte le peculiarità di questo sport e riuscendo discretamente nell'intento; il sistema di controllo è infatti decisamente semplice e abbastanza comodo e i numerosi tracciati a disposizione possiedono tutti quei salti, curve repentine, discese e salite che caratterizzano un percorso di motocross che si rispetti. Da sottolineare inoltre che, nel caso non siate soddisfatti dai tracciati presenti, è possibile, mediante un *editor*, crearne uno dal nulla, stabilendo quindi la posizione di curve, ostacoli e traguardo; i tracciati creati dal nulla possono essere utilizzati per emozionanti sfide in doppio, mentre tutti i rimanenti possono essere sia provati singolarmente che nel corso di un vero e proprio campionato in cui sono rispettate tutte le regole di questo genere di competizioni. Senza infamia e senza lode la grafica che, pur potendo contare su una discreta fluidità e velocità dello *scrolling*, avrebbe tratto certo giovamento da fondali più ricchi di dettagli e da una maggiore definizione dei motociclisti e dei relativi mezzi; musiche ed effetti nella media (ma comunque non mediocri) concludono il nostro giudizio sulla realizzazione tecnica che, tutto sommato, può comunque essere considerato positivo. A prima vista potrebbe quindi sembrare che *Jeremy McGrath Motocross '98* sia un gioco quasi perfetto; in realtà, il titolo Acclaim manca di quella profondità e di alcuni tocchi di classe che gli avrebbero permesso di fare il salto di qualità e proprio per questo motivo, alla lunga, può rivelarsi sin troppo monotono.

END

(Sopra) Ogni moto si differenzia per caratteristiche quali tenuta delle gomme, motore e maneggevolezza.

(Sotto) Gli scontri e gli incidenti con altri concorrenti sono abbastanza frequenti nelle gare di motocross.

Commento **Nulla di nuovo da segnalare. *Jeremy McGrath Motocross '98* è un titolo nella media per quanto riguarda realizzazione tecnica e struttura di gioco: quest'ultima poteva essere senza dubbio migliore se i programmatori avessero curato maggiormente un paio di particolari. Infatti, a causa anche di una struttura forse troppo semplice, dopo poche partite si possono imparare tutte le tecniche necessarie per vincere e, proprio per questo motivo, il gioco perde parte del suo fascino. Si tratta in definitiva di un titolo discreto, certamente migliore di *VMX Racing* (recensito sul numero scorso), ma che comunque potrebbe interessare solo ai più accaniti appassionati di questo spettacolare sport.**

Titolo : JMG Supercross '98
Casa : Acclaim
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Pro...
- *Editor dei percorsi*
- *Realizzazione tecnica discreta*

Contro...
- *Poca varietà*
- *Alla lunga monotono*

La Pagella...

Grafica	**75**
Sonoro	**66**
Giocabilità	**71**
Longevità	**68**
Originalità	**70**

70

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

ORDINA AL
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

DREAM LAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

CONSOLE

PLAYSTATION JAP
Dual Shock
L. 430.000

DREAMCAST
20.11.98

NINTENDO 64
RGB USA - JAP
L. 380.000

PSX JAP - USA

Alundra (USA)	L. 129000
Armored Tropper Votoms	L. 119000
Astronooker	**L. 139000**
Bassing Beat (Pesca)	L. 139000
Battle Master	L. 139000
Bokan Desuyo (Yattaman)	L. 149000
Bio Hazard Director's Cut	**L. 109000**
Bio Hazard 2	**L. 99000**
Bio Hazard 2	**L. 109000**
Blue Breaker Bast	**L. 129000**
Brave Fencer	**L. 149000**
Breat of Fire III (USA)	L. 119000
Bushido Blade	L. 99000
Bushido Blade II	L. 139000
Chacobo Dungeon	L. 149000
Classic Road 2	L. 149000
Crash Bandicoot 2	L. 119000
Crime Crakers 2	L. 109000
Crisis Beat	L. 139000
Crisis City	L. 139000
Cool Boarders 2	L. 109000
Dead or Alive	L. 139000
Destrega	**L. 129000**
Dokiusey 2	L. 149000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Echonight	L. 139000
Einhänder (JAP-USA)	L. 129000
Final Fantasy International	L. 99000
Final Fantasy VII	L. 89000
Final Fantasy V	L. 119000
Final Fantasy Tactis	L. 109000
Front Mission Alternative	L. 139000
Front Mission	L. 119000
Get Bass	L. 129000
Gun Burl	L. 139000
Gundam the Battle Master II	L. 139000
J. J. Championship	L. 139000
King of Fighters 97	L. 129000
King of Fighters 97 kio	L. 139000
Lunar Silver Star Story	L. 149000
Marvel Super Heroes	L. 75000
Metal Gear Solid	**L. 139000**
Metal Gear Solid Premium Package	**L. 159000**
Nagano Winter Olimpics 98	L. 99000
Neon Genesis Evangelion	L. 169000
Nightmare Creatures USA	L. 75000
Over Blood 2	**L. 139000**
Parasite Eve	L. 159000
Puzzle Bubble 3DX	L. 129000
Pocket Fighter	L. 129000
Real Bout Special	L. 129000
R-Types	L. 119000
Rage Racer	L. 99000
Rival School Legion Heroes	**L. 129000**
Rockman Dash	L. 129000
Saga Frontier USA	L. 129000
SD Gundam G Generation	**L. 139000**
Shuranomoon	L. 119000
Side Pocket 3	L. 139000
Silhouette Mirage	**L. 129000**
Slayers Royal	L. 139000
Sul Divide	L. 129000
Soukaigi	L. 159000

PSX JAP - USA

Star Ocean	**L. 139000**
Tales of Destiny	L. 109000
Tekken 3	**L. 79000**
The Game Paradise 2	L. 139000
Thunderforce V	L. 139000
Time Bokan (Yattaman)	L. 89000
Tokimeki Memorial	L. 98000
VG 2 Advanced	**L. 129000**
W. E. World Cup France 98 (Konami)	L. 139000
Winning Eleven 3	L. 129000
Winning Eleven 97	L. 79000
World Stadium 2 (Namco)	L. 139000
Zero Pilot	L. 139000

JAP N. 64 USA

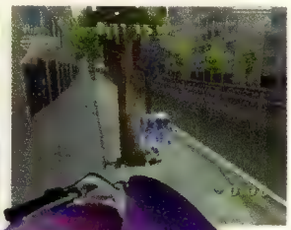
1080 Snow Boarding	L. 149000
Banjo & Kazooie USA	L. 159000
Bomberman	L. 99000
Bomberman Heroes USA	**L. 139000**
Camaleon Twist	L. 99000
Choro Q	**L. 149000**
Clayfighter	L. 99000
Deadly Arts	L. 139000
Dezamon	L. 149000
Dynamite Soccer	L. 99000
Dual Heroes	L. 99000
Duke Nukem 64 USA	L. 145000
Doom	L. 79000
F1 World Grand Prix	**L. 159000**
F - Zero	**L. 149000**
Fifa 98 USA	L. 109000
G.A.S.P.!	L. 149000
Gex: Enter the Gecko	**L. 159000**
Go Go Truble Maker	L. 99000
GT 64 Championship Edition USA	**L. 149000**
Hexen USA	L. 99000
Hyper Olimpic Nagano (Konami)	L. 129000
Hyriu No Ken Twin	L. 109000
International Super Star Soccer 98	**L. 169000**
J League Eleven Beat	L. 99000
Mace the Dark Age USA	L. 139000
Mission Impossible USA	**L. 169000**
Mortal Kombat 4 USA	**L. 159000**
NBA In the Zone 98	L. 139000
Olympic Hokey Nagano 98	L. 149000
Off-Road Challange	**L. 149000**
Quake (USA)	L. 169000
Rakugakids (Konami)	**L. 159000**
Robotron USA	L. 99000
Sim Copter 64	**L. 139000**
Snobo Kids	L. 99000
Star Soldier Vanish Earth	**L. 149000**
Super Peterman Battle Phenics	**L. 159000**
Super Robot Spirits	**L. 159000**
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 129000
Wild Choppers	L. 99000
Word Cup Soccer 98 (Konami)	**L. 149000**
Yoshi Story JAP	L. 69000
Yoshi Story USA	L. 139000

SATURN JAP

Astra Super Star	**L. 109000**
Baroque	L. 149000
Battle Caregga	L. 109000
Black Matrix	**L. 119000**
Bomberman Fight	L. 109000
Burning Rangers	L. 99000
Chaos Seed	L. 119000
Cotton II	L. 89000
Deep Fear	**L. 129000**
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dungeon Master	L. 99000
Dodonpachi	L. 109000
Dracula X	**L. 109000**
Finalist	L. 89000
Farland Saga	L. 129000
Grandia	L. 109000
Grandia Digital Museum	L. 85000
Grand Prix Formula	L. 129000
Go Go Goal!	L. 89000
Last Bronx	L. 109000
Lunar II Eternal Blue	**L. 139000**
King of Fighter 97	L. 129000
Marvel Sup. Her.	L. 65000
Pocket Fighter	**L. 119000**
Power Drift	L. 89000
Prisoner of Ice	L. 109000
Radiant Silver Gun	**L. 129000**
Road to Win 98	L. 119000
Real Bout Special + RAM	L. 129000
Rockman x 4	L. 119000
Sakura Wars 2	L. 149000
Savaki	L. 109000
Shining Force III	L. 119000
Shinsetsu	L. 69000
Shiro Mayo	L. 109000
Silhouette Mirage	L. 129000
Slayers Royal 2	**L. 139000**
Sonic R	L. 109000
Sol Divide	L. 129000
Street Fighter Collection	L. 119000
Solo Crisis	L. 109000
Super Robot War F Final	**L. 149000**
Tactical Fighter	L. 109000
Tactis Formula	L. 109000
The House of the Dead	L. 119000
Thunder Force V	L. 129000
Tokimeki Memorial	L. 89000
Vampire Savior	L. 129000
Victory Goal	L. 89000
Yu-no (sex)	L. 169000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 119000
Willy Wombat	L. 59000
World Wide Soccer 98	L. 119000
Wochenröder	**L. 119000**

GAME BOY COLOR!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI



Road Rash 3D

Se siete stanchi delle solite competizioni motociclistiche in cui bisogna rispettare tutta una serie di regole comportamentali, evitando quindi scontri e risse con gli avversari, allora è giunto il momento per voi di partecipare al *Road Rash*; quest'interessante gara, che si svolge attraverso le assolate strade americane, può contare su un regolamento abbastanza particolare e che consente una quasi totale libertà d'azione ai concorrenti. Ciò significa che, per esempio, se state per superare un altro motociclista, questo potrebbe cercare di fermarvi utilizzando calci, pugni, catene, mazze e altri tipi di armi; ovviamente anche voi potrete difendervi usando gli stessi mezzi e, in caso di successo (ovvero di atterramento dell'avversario), guadagnare preziosi secondi.

Tutti questi scontri non devono però distrarre la vostra attenzione dalla pista visto che, proprio a causa della natura violenta di questa competizione, il Road Rash non è legalmente riconosciuto: se, teoricamente, questo fatto non dovrebbe creare troppi problemi, in pratica la mancanza di una struttura e di un'organizzazione costringe i concorrenti a gareggiare su tracciati improvvisati tra le vie cittadine americane. Oltre quindi alle difficoltà insite nel percorso (curve secche, salti, *chicane* e molto altro) bisogna evitare con cura le vetture degli ignari cittadini che percorrono tranquillamente (e, di conseguenza, lentamente) la strada, i pedoni e le auto della polizia, che cercano in tutti i modi di bloccare almeno un concorrente. Una volta terminata una gara, a seconda della posizione finale si ottiene un premio in denaro che dev'essere utilizzato per l'acquisto di una moto in grado di sviluppare una velocità di punta sempre maggiore e di avere un controllo e una maneggevolezza migliori: dato che anche gli avversari potenziano i propri mezzi, è indispensabile cercare di migliorare le prestazioni della propria moto se si vogliono avere speranze di vittoria nel campionato. L'idea alla base di *Road Rash* quindi, sin dalla sua uscita originaria, non ha subito particolari innovazioni strutturali e, proprio per questo motivo, sono rimasti intatti i pregi e i difetti dell'originale: se infatti la giocabilità si mantiene sempre su buoni livelli, grazie a un azzeccato mix di azione e di corsa di velocità, la mancanza dell'opzione per due giocatori (inserita solamente in una versione per MegaDrive) diminuisce sensibilmente la longevità visto che, una volta imparate le giuste tecniche di guida, non è difficile ottenere buoni risultati e vincere senza troppi problemi quasi tutti le gare. Peccato inoltre che la collisione dei mezzi non sia sempre impeccabile (soprattutto negli scontri con gli altri piloti) e che le musiche siano deludenti e non si adattino a questo genere di competizione. Nulla di nuovo quindi da segnalare in casa Electronic Arts: *Road Rash 3D* è la solita nuova edizione di un vecchio titolo che, pur con realizzazione tecnica aggiornata, non può contare su innovazioni in grado di differenziarlo dai propri predecessori; un titolo comunque abbastanza divertente, che potrebbe piacere a tutti coloro che cercano qualcosa in più di una semplice corsa di moto.

END

(A SINISTRA) UNA VOLTA CADUTI A TERRA, BISOGNA CORRERE A TUTTA VELOCITÀ PER RECUPERARE LA PROPRIA MOTO.

Commento **Rispetto ai precedenti episodi della saga motociclistica targata Electronic Arts, l'unica peculiarità della versione PlayStation è una migliore realizzazione tecnica: la struttura di gioco infatti è rimasta immutata e nei panni del solito motociclista bisogna riuscire a percorrere, sopravvivendo a incontri/scontri con altri concorrenti, lunghi percorsi che si snodano attraverso città, foreste e deserti evitando ostacoli naturali e ignari automobilisti. Malgrado non possa quindi contare su elementi innovativi, *Road Rash 3D* rimane comunque un titolo decisamente divertente che avrebbe però potuto offrire di più se fosse stata inserita l'opzione per due giocatori; la possibilità di sfidare un amico, infatti, avrebbe senza dubbio giovato tanto alla giocabilità quanto alla longevità. Un paio di altre pecche (sonoro abbastanza scadente e collisioni in alcune situazioni non impeccabili) diminuiscono ancora di qualche punto la valutazione globale che, tutto sommato, rimane positiva.**

Titolo : Road Rash 3D
Casa : Electronic Arts
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Racing/Azione

Pro . . .
- *Divertente e longevo*
- *Discreta realizzazione grafica*

Contro . . .
- *Manca l'opzione per due giocatori*
- *Struttura di gioco poco originale*

La Pagella . . .

Grafica	**78**
Sonoro	**61**
Giocabilità	**77**
Longevità	**80**
Originalità	**50**

79

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

65.000

95.000

95.000

89.000

89.000

89.000

85.000

99.000

89.000

79.000

89.000

79.000

TITOLI PLAYSTATION PAC

BREAT OF FIRE 3	L. 95.000
MEDIEVIL	TEL.
MORTAL KOMBAT 4	L. 95.000
PAX CORPUS	L. 79.000
DEAD OR ALIVE	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 89.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
CROC	L. 79.000
COLIN MCRAE RALLY	L. 95.000
SENTINEL RETURNS	TEL.
WWF WARZONE	L. 95.000
DYNASTY WARRIOR	L. 79.000
ALUNDRA ITALIANO	L. 95.000
BLOODY ROAR	L. 89.000
ACTUA SOCCER 2	L. 95.000
EVERYBODY3S GOLF	L. 79.000
DISCWORLD 2	L. 85.000
THEME HOSPITAL	L. 89.000
X-MAN CHILDREN OF THE ATOM	L. 89.000
NHL BREAKAWAY 98	L. 79.000
MAGIC THE GHATERING	L. 79.000
JUDGE DREDD	L. 79.000
V-BALL	L. 89.000
PREMIER MANAGER	L. 95.000
WORLD CUP 98	L. 89.000
POPULUOS	TEL.
COOLBOARDER 2	L. 85.000
BUSHIDO BLADE	L. 89.000
KICK OFF MANAGER	L. 95.000
BATMAN &ROBIN	L. 95.000
TOTAL NBA 98	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTION	L. 89.000
NEED FOR SPEED 3	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 95.000
SKULLMONKEYS	L. 79.000
ACE COMBAT 2	L. 89.000
C&C RED ALERT	L. 89.000
AUTO DESTRUCT	L. 79.000
TOCA TOURING CAR	L. 89.000
DEVIL'S DECEPTION	L. 79.000
NEWMAN HASS RACING	L. 85.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L. 79.000
TREASURE OF THE DEEP	L. 89.000
TOMMY MAKINEN RALLY	L. 89.000

SONY PLAYSTATION PAL CON DUAL SHOCK L. 295.000

55.000

79.000

95.000

89.000

79.000

TITOLI PLAYSTATION PAL. L. 49.000

DIE HARD TRILOGY / CRASH BANDICOOT / FATE TO BLACK
ADIDAS POWER SOCCER / SOUL BLADE / COMMAND & CONQUER
PARAPPA THE RAPPER / NANOTEK WARRIOR / SPICE WORLD
XEVIOUD 3D/G+ / DESTRUCTION DERBY 2 / SOVIET STRIKE
TEKKEN 2 / WIPEOUT 2097 / RAYMAN / FORMULA 1 /PANDEMONIUM
GRID RUN / NHL 97 / MORTAL KOMBAT TRIL.
INT. SUPER STAR SOCCER L. 55.000 / TOMB RAIDER L. 55.000

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

JOYPAD DUAL SHOCK	L. 59.000
ACTION REPLAY 2.00	L. 99.000
VOLANTE VIBRANTE	L. 139.000
JOYPAD ORIG. COLORATI	L. 39.000
RESIDENT EVIL PAD	L. 75.000
MEMORY CARD ORIG.	L. 39.000
CAVO ESTENSIONE JOYPAD	L. 15.000
JOYPAD INTERACT NERO	L. 15.000
CAVO SCART	L. 29.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT	L. 29.000
MEMORY CARD 24 MEGA	L. 89.000
JOYSTICK PS ARCADE	L. 55.000
MOUSE+TAPPETINO	L. 65.000
PISTOLA NAMCO G-CON45	TEL.
ASCII GRIP	L. 55.000
PAD-STICK 6 PEZZI	L. 15.000

GIOCO + PISTOLA

145.000

TITOLI SONY U.S.A / JAPAN

THUNDERFORCE 5 JAP	L. 139.000
TAIL CONCERTO JAP	L. 139.000
TEKKEN 3 JAP	L. 129.000
SOUKAIGI JAP	L. 139.000
G-DARIUS JAP	L. 135.000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	L. 129.000
CHOCOBO DUNGEON JAP	L. 119.000
SATELLITE TV JAP	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN 1&2 JAP	L. 119.000
NAGANO OLYMPIC 98 JAP	L. 99.000
XENOGEARS JAP	L. 129.000
DRUID RPG JAP	L. 119.000
X-MAN vs STREET FIGHTER	L. 119.000
TALES OF DESTINY JAP	L. 119.000
MEGAMAN NEO JAP	L. 119.000
MARVEL SUPER HEROES JAP	L. 119.000
TACTICS OGRE USA	L. 125.000
MORTAL KOMBAT 4 USA	L. 119.000
ROAD RASH 3D USA	L. 119.000
WCW NITRO USA	L. 119.000
EINHANDER USA	L. 119.000
SAGA FRONTIER USA	L. 119.000
FORMULA 1 97 USA	L. 99.000
ONE USA	L. 65.000
STREET FIGHTER EX PLUS	L. 65.000
RESIDENT EVIL DIR.CUT	L. 65.000
RED ASPHALT USA	L. 65.000
GHOST IN THE SHELL USA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT 2 USA	L. 65.000
MORTAL KOMBAT MIT. USA	L. 65.000
VIRTUAL RALLY USA	L. 65.000
CARMAGEDDON USA	TEL.

55.000

89.000

89.000

89.000

85.000

89.000

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI APPARTENGONO A I LEGGITTIMI PROPIETARI

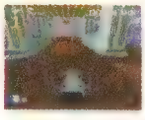
89.000

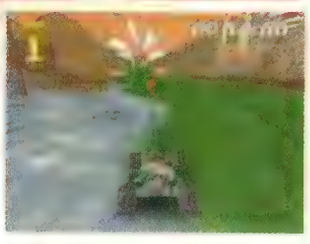
SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA

89.000

Buggy





A qualche tempo a questa parte una delle mode predominanti nel settore dei videogiochi è quella della clonazione senza ritegno, applicata con alterne fortune tanto dalle *software house* più note quanto da quelle minori. L'esempio più recente è probabilmente *DeadBall Zone*, recensito poco tempo fa dal sottoscritto, ma ora pare proprio che *Buggy*, nei limiti del possibile, si sia spinto addirittura oltre.

Il titolo Gremlin è andato infatti a scomodare un vecchissimo capolavoro Taito che solo i più "anziani" ricorderanno, ovvero il preistorico *Buggy Boy*; e se una manovra del genere è stata probabilmente dettata dalla necessità di pescare un gioco sconosciuto ai più, è anche vero che le somiglianze sono davvero troppe per essere ignorate. In *Buggy Boy* ci si trovava alla guida di una *dune buggy* lungo una serie di cinque percorsi abbastanza differenziati: lo scopo della gara era quello di toccare il maggior numero possibile di bandiere colorate rispettando (se si era veramente bravi) l'ordine prefissato di raccolta. In *Buggy* avremo invece a disposizione 16 automobiline radiocomandate (molte delle quali andranno ricercate nelle numerose aree segrete) e altrettanti percorsi distribuiti in due "mondi" di gioco (a cui va aggiunta l'immancabile modalità *Time Trial*): in questo caso l'obiettivo primario sarà quello del piazzamento in prima posizione in tutte le gare. Anche in *Buggy* ci sono però striscioni colorati da collezionare nel giusto ordine al fine di usufruire dei relativi bonus, e se è vero che la cosa può sembrare meno importante di quanto lo fosse in *Buggy Boy* è anche vero che, vista l'inettitudine degli avversari controllati dalla CPU, la caccia agli striscioni/bandierine diventa in fin dei conti la vera e propria base del gioco. Il maggior problema di *Buggy* è infatti la totale assenza di competizione con le altre tre automobiline presenti in pista, che sembrano messe lì tanto per far compagnia al giocatore sulla linea di partenza; per rendere più chiara la gravità della situazione, comunque, sappiate che ho terminato il gioco standard (ovvero senza concentrarmi sui segreti) in due sessioni e senza mai ripetere una gara, il che vuol dire che mi sono regolarmente piazzato in prima posizione al primo tentativo su tutti i tracciati. Ne consegue una drammatica riduzione nella longevità del gioco, che potrà essere finito da tutti in un paio di giornate lasciando aperte solo le questioni delle aree e delle auto aggiuntive e la modalità per due piloti umani. Per quanto riguarda i segreti, però, ci sono un paio di appunti da fare: la scoperta della maggior parte delle sezioni nascoste richiede in effetti un utilizzo ragionato e corretto delle sequenze di striscioni legate a determinati *power-up*, ma bisogna vedere quanti giocatori, dopo aver bruciato il gioco in poche partite, avranno ancora il fegato e la voglia di cimentarsi nella ricerca di scorciatoie e automobiline supplementari. E' ovvio a questo punto che, una volta privato degli insipidi scontri con gli avversari digitali e dei numerosi segreti inseriti dai designer, *Buggy* rimane un semplice *Buggy Boy* in cui al posto delle bandierine abbiamo degli striscioni, mentre in luogo della grafica *bitmap* troviamo i classici poligoni; anche in quest'ultimo campo però il gioco Gremlin non brilla di certo, visto che a una discreta velocità dello scorrimento va contrapposta una quantità di *draw-in* a dir poco inaccettabile. Le strutture a bordo pista, così come i fondali, vengono infatti vistosamente disegnate man mano che l'auto del giocatore avanza, creando a volte confusione e dando in ogni caso un effetto visivo decisamente scadente. E a voler ben vedere, nemmeno i buoni effetti di luce possono far dimenticare le mancanze del motore tridimensionale e i ben più gravi problemi nel *gameplay*, a cui mi trovo costretto ad aggiungere un sistema di controllo non sempre impeccabile e un *track design* che a fronte degli sforzi dei titoli più recenti (tra cui vanno annoverati i fantasiosi circuiti aperti di ***Road Rash 3D***) non appare eccessivamente ispirato.

SHRAPNEL

(A SINISTRA) L'IMMANCABILE LIVELLO DELLE ROVINE.

Titolo : BUGGY
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

Commento **Nonostante le considerazioni fatte nella recensione possano apparire sin troppo fredde e "cattive", la realtà di *Buggy* è purtroppo quella di un gioco dalla longevità ridotta e dall'originalità palesemente scarsa. Tanto il motore di gioco quanto il *gameplay* sembrano afflitti da una generale carenza d'ispirazione, che non giova certo a quello che in fin dei conti è un gioco potenzialmente divertente; almeno per i suoi tempi, *Buggy Boy* era un gioco decisamente migliore...**

PRO...

- *Parecchi segreti*
- *Semplice da giocare*

CONTRO...

- *Eccessivamente facile*
- *Motore tridimensionale bacato*

LA PAGELLA...

Grafica : **70**
Sonoro : **65**
Giocabilità : **75**
Longevità : **40**
Originalità : **50**

66

ASTROCOMPUTER

Sono disponibili tutte le novita' della stagione

UNIVERSALE
CON 1 GIOCO
L. 389.000

DUAL SHOCK
L. 289.000

VALUE PACK
L. 329.000

TEKKEN 3

PER SONY PSX PAL

VERSIONE PAL
L. 279.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

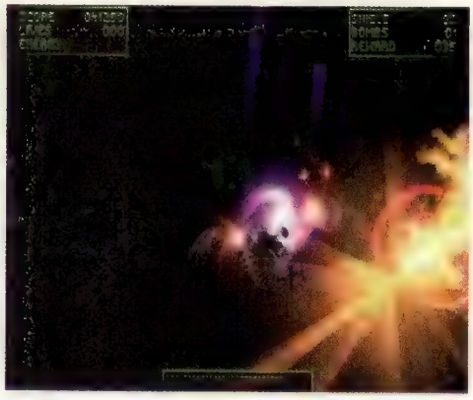
(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO NEL PRESENTE SONO NON CONTRATTUALI

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

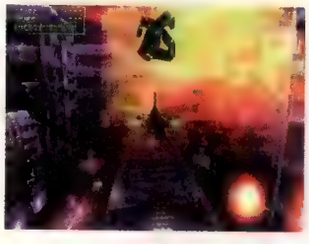
Viper

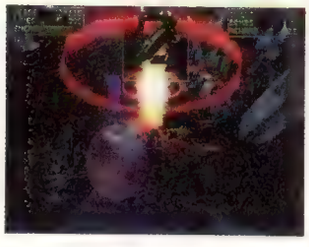


***(Sopra)** Uno dei maggiori inconvenienti del gioco è dato dalla quasi impossibilità di sparare contro i nemici evitando al contempo i loro colpi.*

***(A sinistra)** Ancora un paio di colpi e potrete passare allo schema successivo.*

Viper è uno *shoot 'em up 3D*. Probabilmente molti di voi l'avranno già intuito dando una sbirciata alle foto sparse in queste pagine. Male, male davvero, perché così facendo vi siete rovinati tutta la sorpresa. Grafica a parte infatti non esistono altri elementi in grado di distinguere il suddetto prodotto dalla massa di spara-e-fuggi 3D attualmente presenti sul mercato...





Titolo : Viper
Casa : Ocean
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto

La visuale di gioco è in perfetto stile *Space Harrier*. I fondali sono composti da poligoni ricoperti da *texture* di discreta fattura e la stessa cosa può dirsi anche per i vari aviogetti nemici che, pur non brillando per fantasia e varietà, risultano più che sufficienti. Tecnicamente parlando l'aspetto migliore del prodotto, oltre alla buona velocità dell'azione di gioco, è dato dalle ottime sorgenti di luce e dai riflessi generati dai vostri laser e dagli ordigni presenti sullo schermo. Grazie ai progressi fatti registrare dalla tecnologia terrestre infatti, i cari e vecchi mitragliatori sono stati sostituiti da una serie di cannoni di varia foggia e potenza che, grazie all'ausilio dei vari *power-up* che potrete raccogliere lungo i vari livelli, vi consentiranno di eliminare i vostri avversari dando vita ad una serie di spettacolari esplosioni multicolore. Classici anche gli scontri con i boss di fine livello, tutti caratterizzati da uno o più punti deboli. Le varie fasi dei livelli che precedono lo scontro con il nemico di fine livello sono, ovviamente, caratterizzate dalla massiccia presenza di veicoli alieni. Questi si dirigeranno verso di voi in formazioni compatte e il vostro obiettivo sarà naturalmente quello di distruggere gli intrusi prima che riescano ad estinguere la vostra barra di energia. Nonostante il loro numero e la frequenza degli attacchi, questi alieni potranno essere eliminati in modo relativamente rapido, piazzando un paio di colpi sui loro bei musetti grigi. Peculiarità di *Viper* è l'impiego di una veste grafica poligonale che vada al di là del mero aspetto coreografico. Infatti, grazie a questa, i programmatori di Ocean hanno avuto la possibilità di dotare il gioco di una vasta serie di percorsi. Potrete così affrontare ogni livello seguendo diversi tragitti che, oltre a variare graficamente, si distingueranno per un numero maggiore o minore di nemici e *power-up*, oltre che per le dimensioni dei relativi boss. Passando invece all'interazione uomo -mezzo, a livello meramente tecnico, il sistema di controllo di *Viper* funziona piuttosto bene. Infatti, nonostante la buona velocità dell'azione, le vari sollecitazioni e i comandi impartiti al nostro mezzo vengono recepiti in maniera rapida e precisa; tuttavia esiste un inconveniente causato più che altro dalla dinamica di gioco. Infatti non sempre vi sarà possibile eliminare tutti i nemici presenti sullo schermo prima che questi facciano fuoco, così vi si presenterà la necessità di schivare i colpi scagliati al vostro indirizzo. Per far ciò vi basterà semplicemente picchiare e allontanarvi dall'azione (in parole povere dovrete darvela a gambe); una scelta saggia (in fondo la pelle è una), peccato solo che in questo modo non potrete più rispondere al fuoco nemico, rimanendo vulnerabili fino a quando i vari mezzi alieni non saranno usciti dallo schermo...

SHOGUN

Commento **Amo gli spara-e-fuggi. Mi piace girare per i livelli, anche senza un motivo apparente, massacrando mostri e lanciando razzi a destra e manca. Non importa se si corrono dei rischi, mica si può rimanere sempre chiusi in casa sperando che sia qualcun altro a fare il lavoro sporco per noi. Bisogna rischiare, magari non con questo gioco che, realizzazione tecnica a parte, offre proprio pochino... Però bisogna fare qualcosa: in fondo prima facciamo fuori tutti questi maledetti alieni, prima la smetteranno di produrre giochi di questo calibro...**

Pro...

- *Realizzazione tecnica discreta*
- *Immediato*

Contro...

- *Meccanica di gioco con molte lacune*
- *Totale mancanza di mordente*

La Pagella...

Grafica : **73**
Sonoro : **62**
Giocabilità : **68**
Longevità : **68**
Originalità : **40**

69

BGGAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

BG GAMES

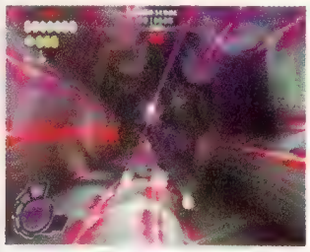
DISTRIBUZIONE

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

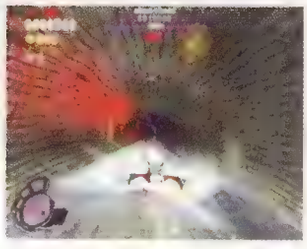
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - E-mail:bggames@tin.it

N2O



Sebbene possano sembrare giochi apparentemente semplici, gli sparatutto sono da sempre divisi in una marea di fantasiose e a volte improbabili categorie; la classificazione avviene ovviamente in base alle caratteristiche fondamentali dei titoli, che possono essere a scorrimento verticale, orizzontale o forzato, oppure riferendosi alla visuale laterale, isometrica o in soggettiva del gioco in esame. Ci sono però le classiche eccezioni per cui è più difficile del normale trovare una definizione, e tra queste troviamo senza dubbio gli "sparatutto in tubo".
Gli appartenenti a questa categoria minore (potremmo quasi definirla una corrente *underground*) affondano le proprie radici nel passato con vecchie glorie del calibro di ***Tempest*** e ***Gyruss***, a cui hanno fatto seguito nel tempo numerosi tentativi di imitazione e, fortunatamente, innovazione del concetto di base. Le sorti dei successori non sono però mai state eccessivamente buone, e tra le vittime di questa guerra troviamo lo sfortunatissimo ***Microcosm*** di Psygnosis e lo spettacolare (almeno al tempo della sua uscita) ***Stun Runner*** di Atari; ma ora, grazie all'indiscusso genio del-



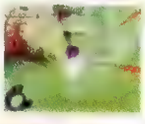
(A DESTRA) VOI NON POTETE VEDERLO, MA QUESTO PAVIMENTO È ANIMATO!

l'eclettico Tony Crowther, gli utenti Sony potranno finalmente gioire con quello che è secondo me il degno erede di ***Tempest***.

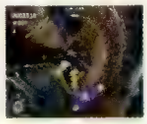
HISTORY PREMISE

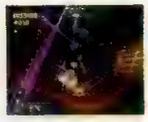
Il punto di forza storico degli sparatutto è sempre stato individuato nell'estrema semplicità del *gameplay*, tipicamente ridotto all'osso e incentrato sull'eliminazione sistematica dei numerosissimi avversari; è così sin dai tempi di ***Space Invaders***, se ci si pensa bene, e il buon Tony deve probabilmente aver pensato che non c'era alcun motivo per sovvertire l'ordine costituito delle cose. Tutto questo per dire che in ***N2O*** non c'è nulla che superi di molto le possibilità di comprensione del più sprovveduto dei giocatori, e che gli elementi di gioco sono stati saggiamente mantenuti al minimo indispensabile. Niente orpelli, quindi, ma solamente la vostra navetta (selezionabile tra quelle messe a disposizione dal gioco e addirittura "riverniciabile"), il tunnel e i mostri. E' interessante notare a tal proposito come una volta tanto la definizione di mostri sia perfettamente applicabile agli antagonisti dell'eroe di turno, dato che le truppe avversarie in ***N2O*** sono costituite al 100% da giganteschi, repellenti, fetentissimi insetti. Come sia potuto venire in mente all'autore di mettere un'astronave contro un esercito di comunissimi infestatori delle nostre case è in effetti poco intuibile, fatto sta che crivellare a colpi di laser la maledetta vespa che vi ha punto un paio di giorni fa può indubbiamente rivelarsi un'esperienza soddisfacente, nonché fuori dal comune. Si torna invece al classicismo spinto nel momento stesso in cui si vanno a considerare gli altri elementi portanti del *gameplay*, ovvero i *power-up* e la stretta dipendenza dal punteggio dell'impianto di gioco. Quest'ultimo punto in particolare ci riporta ai vecchi sparatutto da sala, in cui l'unico obiettivo era quello di battere il record precedentemente fissato e cercare modi sempre nuovi per accumulare punti. ***N2O***, per la sua stessa natura di sparatutto puro e duro, non poteva

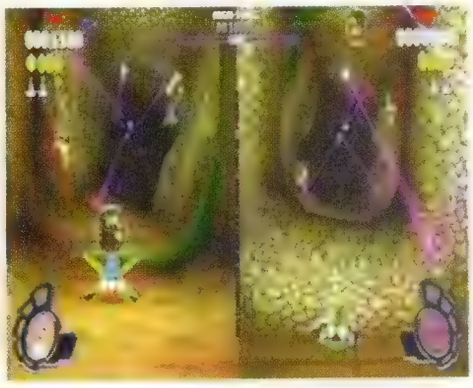
NOTARE LE LUCI, PREGO.



Titolo : N2O
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPARATUTTO







ovviamente esimersi dal ricalcare questa regola d'oro e proporre il punteggio come fine ultimo dell'intera esperienza; di qui il ritorno a soluzioni ormai dimenticate come l'acquisizione di vite extra in base al punteggio, l'utilizzo degli arcaici (e graditissimi) moltiplicatori, la raccolta di monete da convertire in punti alla fine del livello e così via. Il tutto al servizio di una struttura che, a ben vedere, avrebbe potuto condannare ***N2O*** per via della sua estrema semplicità, ma che grazie a una notevole serie di accorgimenti riesce tranquillamente a tener testa ai polpettoni "interattivi" che da anni affliggono le nostre console.

Push my fire...

Se a livello semplicemente teorico il *gameplay* compulsivo ed elementare di ***N2O*** costituisce la miccia del gioco, la scintilla che fa esplodere la situazione è senza dubbio da ricercare nell'implementazione e nella realizzazione dell'idea. Tony Crowther ha infatti portato al limite estremo il concetto di base di ***Tempest***, puntando in particolar modo sulla frenesia dell'azione e sul bombardamento di sensazioni a cui è soggetto il giocatore. Rivitalizzare un genere così vecchio non era certo un'impresa semplice, ma l'uomo dal peggior senso di accostamento dei colori (così era conosciuto ai tempi degli 8-bit) ha avuto ancora una volta l'intuizione giusta, riuscendo addirittura ad "aggiornare" se stesso (del resto erano anni che il buon Tony era assente dalle scene) e facendo ricorso a quelli che oggi sono i fattori determinanti nell'ascesa di un videogioco a fenomeno di costume. Si parte quindi dalla musica, che da ***wipEout 2097*** in poi ha assunto un ruolo fondamentale nell'allargamento della base di utenza e nella massificazione dei prodotti videoludici; ***N2O*** si rivolge in modo deciso e palese alle stesse persone che hanno fatto del titolo Psygnosis un successo planetario, proponendo un'eccellente base musicale realizzata da *The Crystal Method*. I pezzi *in-game* sono rumorosi, ritmati e confusionari al punto giusto e si adattano in modo perfetto alla natura "movimentata" del *gameplay*; scegliere qualunque altro tipo di accompagnamento musicale avrebbe probabilmente snaturato e ridotto il valore dell'azione su schermo, che con l'ulteriore ausilio di un set di ottimi effetti sonori è in grado di regalare autentiche sinfonie da distruzione di massa. Un altro aspetto mutuato dal gioco di corse di Psygnosis è quello della presentazione (intesa come grafica di completamento e contorno), che in ***N2O*** ricalca l'ormai affermato stile dettato da Designers Republic; le peculiari rappresentazioni dei mostri si susseguono sul monitor in modo rapidissimo, affacciandosi su fondali dai colori a dir poco acidi e conferendo a tutte le schermate un'apparenza attraente e, se vogliamo, *trendy*. In sostanza, un altro punto a favore di questo titolo e di coloro che ne hanno studiato la strategia di impatto sul mercato...

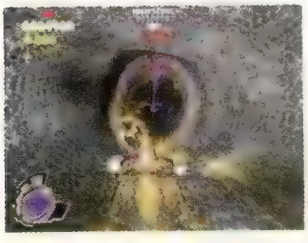
ANCHE IN DUE CI SI DIVERTE ALLA GRANDE!

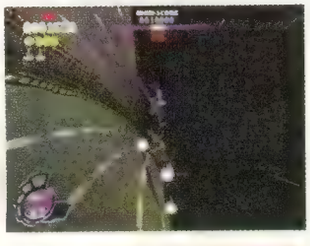
Grafica e Sonoro

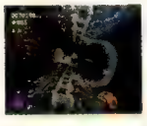
E' ovviamente venuto il momento di parlare dell'aspetto tecnico del gioco, che in ***N2O*** farà di tutto per aggredirvi e piegare la vostra resistenza; la parte del leone la fanno inizialmente i soliti, micidiali accostamenti cromatici che hanno reso famoso anni fa Tony Crowther, ma una volta superato il violento impatto c'è ancora modo di stupirsi e rimanere a bocca aperta. Tanto per cominciare lo scorrimento del tunnel è estremamente fluido e, soprattutto, tremendamente veloce; le pareti tondeggianti dei primi livelli lasciano presto il posto a muri angolari, sezioni divise tra loro e incredibili pavimenti coperti da *textures* animate, senza contare la natura organica e raccapricciante della maggior parte dei livelli (sembra quasi di giocare a ***R-Type*** in soggettiva). Gli insettoidi, dal canto loro, sono realizzati in modo realistico e sufficientemente schifoso grazie alla ricchezza poligonale dei modelli e alle notevoli dimensioni dei soggetti; anche le immagini bidimensionali utilizzate per il rivestimento sono appariscenti e violente, ed i boss di fine livello finiscono per essere regolarmente ingombranti. Un ultimo elogio infine per gli algoritmi di illuminazione, che superando addirittura quelli di ***Forsaken*** vanno a piazzarsi al primo posto della categoria (con buona pace di chi pensa che PlayStation sia ormai una macchina antiquata). E il *gameplay*, direte voi a questo punto? Beh, per quello bastano tre parole: sparare, annientare, distruggere. O, se preferite: furioso, elementare, "additivo". E giù con la luce pesante...

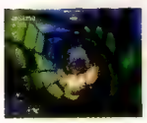
SHRAPNEL

OCCHIO ALLO SCARRAFONE GIGANTE...









Commento ***N2O*** **è senza ombra di dubbio un gioco da prendere con le pinze, e lo stesso vale per questa recensione. Il parere espresso è infatti quello di un amante degli sparatutto alla vecchia maniera, in cui decine di avversari vi si gettano addosso mentre gli elementi di fondo, tra cui lo stesso paesaggio, tramano contro la vostra riserva di vite faticosamente accumulate. Se vi riconoscete in questa tipologia di gioco, con** ***N2O*** **troverete il paradiso; se invece così non fosse, vi invito calorosamente a lasciar perdere nel modo più assoluto.**

Pro...

- *Semplicissimo da giocare*
- *Frenetico e troppo divertente*

Contro...

- *Non per tutti*
- *Schema di gioco elementare*

La Pagella...

Grafica **: 90**
Sonoro **: 94**
Giocabilità **: 92**
Longevità **: 80**
Originalità **: 70**

90

Frenzy

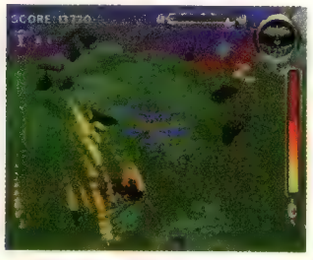
renzy è un gioco ridicolo. No, non divertente, simpatico, pieno di spunti capaci di far tornare l'allegria dopo una dura giornata di lavoro (o di studio), ma ridicolo nel senso più negativo del termine; si tratta ovviamente di punti di vista e se, per qualche disgraziato motivo, avete comprato il titolo di SCI prima di leggere questa recensione, probabilmente non avrete tanti motivi per ridere...

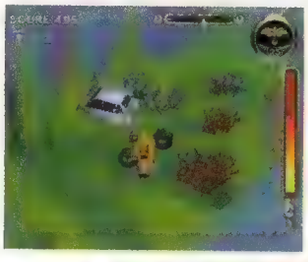
Nella speranza che nessuno di voi abbia compiuto l'insano gesto (è sempre meglio aspettare di leggere una recensione, tanto il gioco difficilmente scappa e sparisce...), comincio subito raccontandovi la storia di un povero aeroplanino che, abbandonato da tutti gli altri componenti della sua squadriglia, deve affrontare una serie incredibili di peripezie, distruggendo nemici di tutti i generi che per qualche assurdo motivo hanno deciso di impossessarsi del pianeta Terra. Ovviamente questa lunga missione è divisa in diversi livelli, al termine dei quali si deve affrontare il solito mostro gigante dotato di una resistenza e una potenza di fuoco superiori alla media; proprio questa fase di gioco, pur non potendo contare su spunti in grado di offrire divertimento e originalità, deve essere considerata la più accettabile (notate, non la migliore...) anche per la realizzazione tecnica dei nemici, non particolarmente curati, ma perlomeno di dimensioni accettabili. Il vero problema di *Frenzy*, però, risiede soprattutto nella struttura di gioco; premesso infatti che tanto la grafica che il sonoro si mantengono su livelli degni di una console a 8-bit (e che avrebbero sfigurato anche se confrontati con i primi titoli usciti per PlayStation), è infatti difficile immaginare che nel 1998 ci sia ancora qualche *software house* che possa pensare di produrre un titolo così poco vario e avere qualche speranza di riuscire a venderlo. L'azione infatti si limita a una serie di movimenti schematici e a una pressione sistematica del tasto di fuoco, senza che sia necessaria la benché minima abilità per procedere nei livelli, tra l'altro di dimensioni decisamente ridotte; i programmatori intendevano probabilmente realizzare un titolo semplice, veloce e divertente. Peccato solo che si siano completamente dimenticati del divertimento. Ciliegina sulla torta è la quasi totale mancanza di opzioni; è disponibile infatti solamente una modalità di gioco e manca anche l'opzione *multiplayer*, ovvero la nostra unica speranza di salvezza (anche il peggiore dei titoli, in coppia, riesce a offrire qualche minimo spunto di divertimento). Non penso che ci sia molto altro da aggiungere a quanto appena scritto: *Frenzy* non è il peggior titolo mai prodotto per la console Sony, ma ci va parecchio vicino...

END

(Sopra) Godzilla: il vostro primo nemico di fine livello... che trovata originale.

Volare e sparare, volare e sparare, volare e sparare. Ecco in cosa consiste Frenzy...





Titolo : Frenzy
Casa : SCI
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto

Commento **Se dovessimo descrivere accuratamente tutti i difetti di *Frenzy*, con tutta probabilità non basterebbero venti pagine di rivista: i programmatori di SCI infatti hanno svolto un lavoro veramente scadente riuscendo a unire una realizzazione tecnica piena di lacune (straziante l'accompagnamento sonoro, decisamente poco accattivante la grafica) e una struttura di gioco piatta e banale, in cui mancano tutte quelle caratteristiche che riescono a rendere un titolo giocabile e longevo. Tutti gli *stage* infatti sono incredibilmente monotoni e l'assoluta mancanza di opzioni, prima fra tutte la modalità di gioco in coppia, fa sprofondare la longevità a livelli mai raggiunti prima d'ora. Insomma, sarebbe stato difficile giustificare la produzione di *Frenzy* quando PlayStation era disponibile sul mercato da pochi mesi, ma ora è diventata una vera e propria missione impossibile (anche perché non ci sono motivi per farlo...).**

Pro...
- *Ottimo come fermacarte...*
- *...o come sottobicchiere*

Contro...
- *Scadente come frisbee...*
- *...addirittura peggio come videogioco*

La pagella...

Grafica	**32**
Sonoro	**28**
Giocabilità	**32**
Longevità	**34**
Originalità	**10**

30

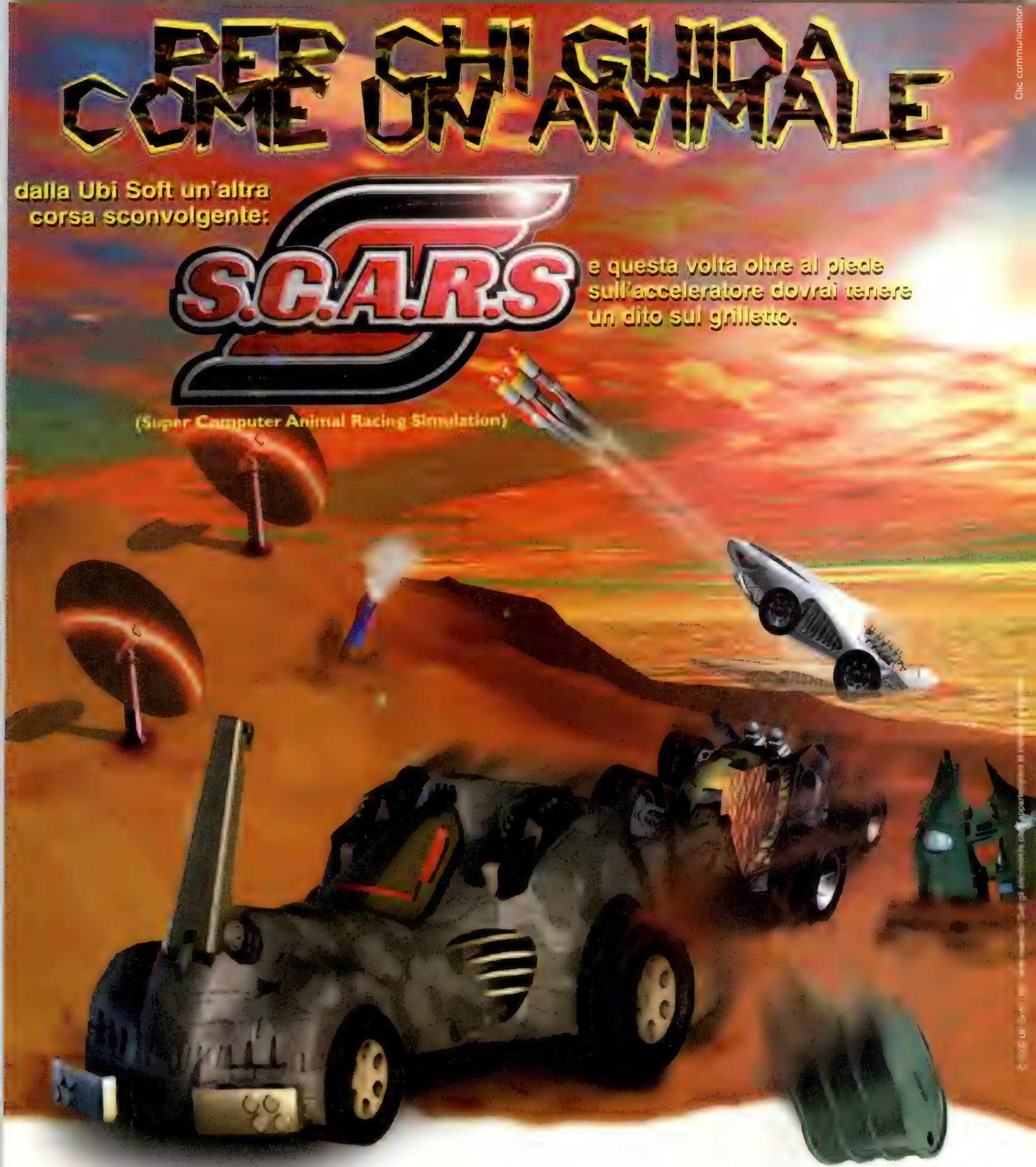
PER CHI GUIDA COME UN ANIMALE

dalla Ubi Soft un'altra corsa sconvolgente:

S.C.A.R.S

e questa volta oltre al piede sull'acceleratore dovrai tenere un dito sul grilletto.

(Super Computer Animal Racing Simulation)



Distribuito da:

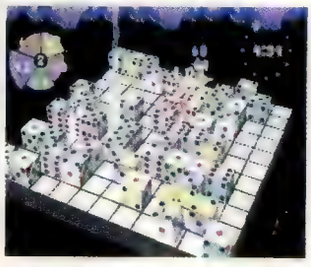
GIG ELECTRONICS

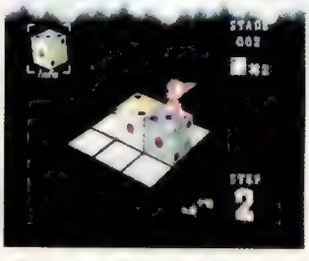
Distribuito da:

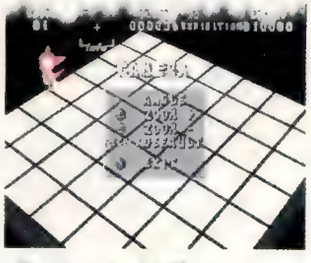
3D

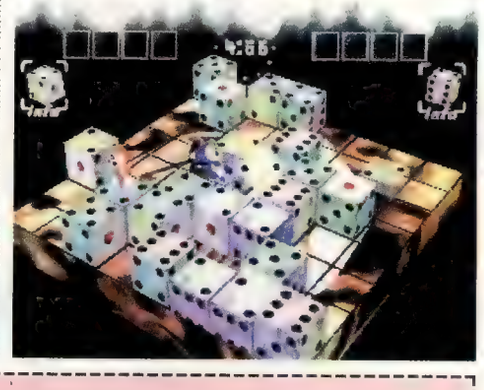
© 1998 Vivid Image.
Graphics and Sound
FX Copyright
Ubi Soft/Vivid Image

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it









I dado è tratto! Una delle più famose frasi di Giulio Cesare si adatta perfettamente al nuovo *puzzle game* realizzato da Sony (tanto che questa citazione fa bella mostra di sé sulla confezione, proprio sotto il titolo), gioco in cui i protagonisti sono dei simpatici esseri vestiti con coloratissimi abiti che devono riuscire a creare alcune combinazioni muovendo proprio dei dadi.

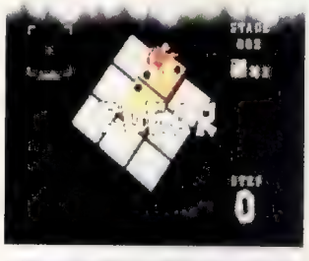
Il concetto alla base di *XI* è alquanto semplice: saltando da un dado a un altro infatti bisogna "costruire" una sequenza con lo stesso numero (due dadi con il numero due, tre con il tre e così via) per cancellare i dadi e liberare spazio sul piano di gioco. Ovviamente per ottenere i punteggi migliori è necessario preparare combinazioni con numeri quali cinque e sei (ovvero bisogna mettere vicini cinque o sei dadi), ma, a volte, anche accontentandosi di combinazioni più semplici si possono ottenere buoni risultati; infatti una volta che i dadi sono stati distrutti, si possono aggiungere altri dadi per creare vere e proprie reazioni a catena che consentono di realizzare i punteggi migliori. E' proprio questa la tecnica che garantisce le maggiori *chance* di vittoria se si sta affrontando una modalità di gioco in cui sono presenti avversari controllati dalla console; i personaggi computerizzati infatti hanno l'infame tendenza a "rubare" le combinazioni (ovvero voi mettete tre o quattro dadi vicino e loro completano il tutto con l'ultimo pezzo ottenendo quindi tutti i punti) e l'unico modo di vincere è, proprio per questo motivo, quello di cercare di sfruttare al meglio le loro mosse. Senza dubbio interessante il fatto che siano presenti diverse modalità di gioco, quattro in totale, che pur partendo dalla stessa base si sviluppano in maniera abbastanza diversa: nel *Trial Mode* infatti si affronta una sfida contro il tempo (oppure fino a quando lo schermo non si riempie di dadi), mentre nel *Puzzle Mode* con un numero limitato di mosse si devono cancellare tutti dadi presenti sullo schermo. Le rimanenti modalità riguardano infine il gioco multiplo, in coppia oppure in cinque: nel doppio si affronta un avversario umano o computerizzato nel tentativo di realizzare quattro combinazioni, mentre nel gioco a cinque bisogna semplicemente eliminare gli avversari facendo arrivare a zero la loro energia vitale (si parte tutti con 99 punti vita). Se a livello strutturale i programmatori hanno svolto quindi un buonissimo lavoro, bisogna evidenziare che anche la realizzazione tecnica si attesta su buoni livelli, soprattutto per quanto riguarda la grafica: è vero che le animazioni dei personaggi sono abbastanza limitate e che i fondali non sono poi così ricchi, ma in generale si ha l'impressione, sia giocando che vedendo una partita, che in effetti la grafica sia particolarmente adatta e funzionale. Il sonoro, limitato a una serie di effetti che riproducono lo spostamento dei dadi e a poco altro, avrebbe potuto essere invece leggermente migliore e, già dopo pochi istanti di gioco, la decisione più saggia è quella di abbassare il volume della TV e giocare in silenzio. Tutto sommato *XI* può essere considerata una felice sorpresa, che gli amanti del genere dovrebbero perlomeno provare.

NEL GIOCO IN MULTIPLO PUÒ CAPITARE DI TROVARSI IN DUE SULLO STESSO DADO. UN BEL PROBLEMA, EH?

IN ALCUNI CASI I PERSONAGGI CONTROLLATI DALLA CPU TENDONO A ROVINARE LE COMBINAZIONI CHE STIAMO PREPARANDO, SPOSTANDO I PEZZI CHE SI TROVAVANO IN POSIZIONE UTILE.

END

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD



Titolo : XI
Casa : SONY
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-5
Genere : PUZZLE GAME

Commento **Sinceramente non mi aspettavo molto da *XI*, ma sono contento di affermare che i miei dubbi sono stati smentiti. L'idea alla base del nuovo titolo Sony è semplice e si ispira all'ormai classico filone che si basa sulla costruzione di sequenze di colori, ma la presenza di alcune interessanti novità riesce a garantire abbastanza varietà rispetto ad altre produzioni del genere. Peccato solo che in alcuni casi l'azione sia un po' troppo caotica e che i personaggi controllati dal computer siano veramente fortissimi (e anche infami), tanto che nel gioco multiplo è una vera impresa già riuscire a vincere un singolo *round*. Malgrado questo, *XI* rimane comunque un buonissimo titolo, che tutti gli appassionati dei *puzzle game* dovrebbero seriamente prendere in considerazione.**

PRO...
- *Struttura di gioco azzeccata*
- *Quattro diverse modalità di gioco*

CONTRO...
- *Sonoro insopportabile*
- *Azione a volte troppo confusionaria*

LA PAGELLA...

Grafica	**70**
Sonoro	**64**
Giocabilità	**82**
Longevità	**82**
Originalità	**81**

81

M-Games

Via Giuba 28/A - 20132 Milano
Telefono - Fax: 02.28.94.641

NON TENERE I TUOI GIOCHI USATI NEL CASSETTO!
CE LI PUOI PORTARE O SPEDIRE
LI SCONTEREMO SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI NUOVI O USATI

Giochi **PLAYSTATION** e **SATURN** usati a partire da Lit. 20.000 oppure nuovi a partire da Lit. 49.000!!!

Giochi **NINTENDO 64** usati o nuovi..... telefonare per informazioni!!!

Giochi **SUPERNINTENDO** e **MEGADRIVE** usati a partire da Lit. 20.000.

Giochi **GAMEBOY** e **GAMEGEAR** a partire da Lit. 25.000

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI USATI E NUOVI
Lo invieremo per FAX o per POSTA

TELEFONO
02.28.94.641

CONSEGNE GRATIS
IN TUTTA ITALIA
Ordinando almeno 2 prodotti

TEKKEN 3
Lit. 99.000

SCONTO FINO A LIT. 50.000
PORTANDOCI O MANDANDOCI I TUOI GIOCHI

VUOI SPEDIRCI I TUOI GIOCHI USATI?

Chiamaci al numero 02.28.94.641 per una valutazione dei tuoi giochi usati, se accetterai metti tutto dentro una scatola allegando un foglio descrivente i tuoi dati: Cognome, Nome, Indirizzo, C.A.P., Località, Provincia ed infine, molto importante, il tuo numero di telefono.

Spedisci il tutto a M-GAMES, via Giuba 28/A, 20132 Milano. Appena riceveremo il tuo pacco sarai immediatamente chiamato; quindi potrai fare subito il tuo ordine ed avrai a disposizione uno sconto, pari alla valutazione precedentemente da noi fatta dei tuoi giochi usati.

VUOI PORTARCI I TUOI GIOCHI USATI?
VIENI A TROVARCI IN NEGOZIO!!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera gratuita ai lettori di questa rivista

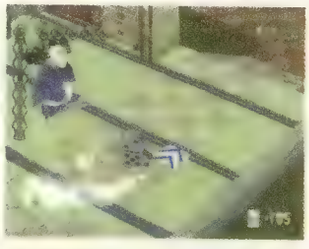
SEGA SATURN™ | PlayStation | NINTENDO 64

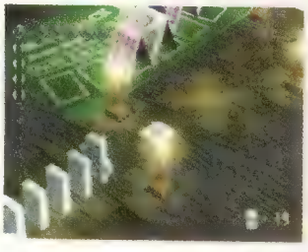
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

COME ARRIVARE A M-GAMES:
MM LINEA VERDE CIMIANO – TANGENZIALE EST USCITA VIA PALMANOVA O GOBBA

Mr Domino

L'ingegneria genetica ha fatto passi da gigante in questi ultimi anni e gli studiosi, dopo aver clonato una pecora (la famosissima Dolly), sono riusciti in un nuovo esperimento che ha dell'incredibile: **hanno infatti creato un pezzo del domino, dotato di braccia e gambe, in grado quindi di muoversi liberamente e di creare scompiglio e confusione tra tutti gli appassionati di questo passatempo.**

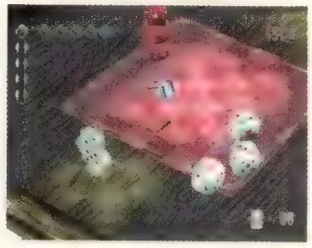




Immaginate che, dopo ore e ore di lavoro, un pezzo qualunque si animi e si muova liberamente lasciando sul tavolo di gioco altri pezzi disposti senza un minimo di logica... un bel casino, eh? Scherzi a parte, il protagonista di ***Mr Domino*** di JVC è proprio una pedina del domino che gode di tutte le caratteristiche appena elencate e che, per riuscire a progredire nei vari livelli, deve attivare una serie di interruttori posti a terra a forma di dadi (per fare questo bisogna lasciare a terra delle pedine e poi, in un secondo tempo, farle cadere proprio sopra i dadi/interruttori); questi *switch*, una volta premuti causeranno una reazione a catena, che può essere la caduta di una casetta fatta con le carte o altro ancora, e nella parte alta dello schermo un indicatore luminoso segnalerà l'avvenuta accensione dell'interruttore. Una volta premuti tutti gli *switch* si passa al livello successivo e così via, fino al termine del gioco; spiegato in questo modo, ***Mr Domino*** potrebbe sembrare un titolo fin troppo semplice, ma bastano poche partite per rendersi conto che già superare i primi livelli non è un'impresa particolarmente agevole, sia per il settaggio della difficoltà che per alcuni difetti nel sistema di controllo. Il tempo a disposizione è infatti decisamente limitato e la presenza di altri pezzi che cercano di disturbare il nostro eroe, unita alla possibilità di passare su piasterelle/*power-up* che però, nella maggior parte dei casi, si rivelano nocive (si può aumentare la velocità, rallentare, tornare alla partenza e altro ancora) fanno sì che ***Mr Domino*** possa essere considerato un titolo adatto solamente ai giocatori dotati di notevole pazienza.

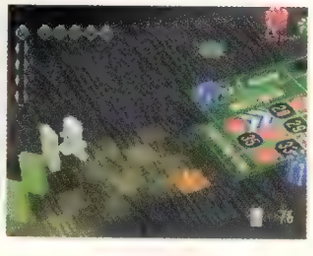
L'eccessiva difficoltà è incrementata dal sistema di controllo che, come abbiamo già avuto modo di scrivere, non è esente da pecche: il pezzo di domino infatti risponde in leggero ritardo ai comandi e quindi può capitare di sbagliare il posizionamento delle pedine per colpa dei comandi e non per un proprio errore. ***Mr Domino*** rimane comunque un titolo discreto, che può contare anche su una realizzazione tecnica decisamente insolita: le ambientazioni di gioco sono infatti bizzarre, colorate e certamente insolite per questo genere di giochi. Il primo *stage*, per esempio, è ambientato su un tavolo da gioco, con carte, fiches, dadi e altri oggetti attinenti all'argomento; se pensate che si tratti di un fondale insolito per un *puzzle game*, aspettate di vedere i livelli successivi!

END



(A SINISTRA) UN PEZZO DEL DOMINO CHE SI PARACADUTA UTILIZZANDO UN SACCO DI FARINA? SONO PAZZI QUESTI GIAPPONESI...

E' NEL SECONDO LIVELLO CHE LA SITUAZIONE COMINCIA A DIVENTARE SEMPRE PIÙ PARTICOLARE...



Commento **Se non fosse per qualche problemino nel sistema di controllo, *Mr Domino* sarebbe senza dubbio uno dei *puzzle game* più divertenti usciti in questi ultimi mesi; l'idea di utilizzare un passatempo così popolare come base di un videogioco è certamente interessante e il risultato finale deve essere, tutto sommato, considerato abbastanza positivo. La struttura di gioco è infatti decisamente semplice (si tratta in fondo di piazzare dei pezzi del domino in corrispondenza di alcuni interruttori) e in grado di garantire una discreta quantità di divertimento, mentre la realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la grafica, è di buon livello. Peccato quindi per la mancanza della modalità di gioco in coppia, che avrebbe reso l'azione ancora più frenetica e coinvolgente, e per un sistema di controllo che non risponde con precisione ai comandi, rendendo il tutto più difficile e frustrante.**

Titolo : MR DOMINO
Casa : JVC
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : PUZZLE GAME

PRO...
- *Grafica curata e ben definita*
- *Struttura originale*

CONTRO...
- *Sistema di controllo non impeccabile*
- *Manca la modalità a due giocatori*

LA PAGELLA...

Grafica	**75**
Sonoro	**71**
Giocabilità	**69**
Longevità	**65**
Originalità	**80**

70

PlayStation
PAL
MA NON SEI STUFO...
...DI GIRARE SOLO IN TONDO?
WRECKIN' CREW
DRIVE DANGEROUSLY
MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO
GIOCO
ESALTATORE DI ADRENALINA.
20 gare diverse, 4 circuiti a tema, 8 pazzi scatenati!
Cidiverte
ITALIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
TELSTAR
C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

Tekken 3

Ai titoli come *Tekken 3* (purtroppo) ne vengono pubblicati decisamente pochi ogni anno. È quindi del tutto giustificata l'incredibile attesa che si forma fra gli utenti nelle settimane antecedenti la data di uscita ufficiale. Il clima che si viene a creare in tale periodo nella redazione di un giornale di videogiochi come *SPC* è decisamente bollente: mentre da una parte alcuni redattori si affannano per venire a conoscenza prima possibile di tutte le ultime novità e voci di corridoio su come sarà effettivamente il titolo, gli altri sono completamente presi a rispondere al vero e proprio bombardamento di telefonate, lettere ed *e-mail* di lettori che non ce la fanno più a sopportare l'estenuante attesa.

Nelle ultime settimane in particolare la palma dell'impazienza se la sono sicuramente aggiudicata gli utenti di PlayStation PAL che, stufi di doversi continuamente autoinvitare a casa dei colleghi possessori della console in versione giapponese (per la quale ***Tekken 3*** è già disponibile da diversi mesi), non vedevano l'ora di poter mettere le mani sulla *release* europea del celeberrimo picchiaduro Namco. È dunque agli utenti PAL che rivolgo questo mio appello: state tranquilli, abbassate la cornetta del telefono, riponete carta e penna e spegnete il computer... Con grande sollievo, anche da parte nostra, vi posso comunicare che la versione europea di ***Tekken 3*** sarà finalmente disponibile nei negozi di tutta Italia nei prossimi giorni.

Senza timore di essere smentiti, si può affermare che la saga di ***Tekken*** sia ormai entrata di diritto a far parte della storia dei *videogames*. Cavalli di battaglia di casa Namco contro il precedente strapotere Sega nel campo dei picchiaduro poligonali (alludo ovviamente alla serie di ***Virtua Fighter***), i vari ***Tekken*** hanno sempre saputo controbattere alle offensive dell'agguerrito concorrente, portando la sfida più che sul campo della realizzazione tecnica sempre più avanzata, su quello della caratterizzazione del gioco e dell'attribuzione ai personaggi di un fascino e un carisma vieppiù marcati. Per far capire ciò che intendo sarebbe sufficiente recarsi in una sala giochi e paragonare il terzo episodio di ***Tekken*** con l'omologo ***Virtua Fighter***: se da una parte, a livello di realizzazione tecnica, è innegabile la superiorità del titolo Sega (che d'altronde gira su piattaforme notevolmente più potenti di quelle dei *coin-op* Namco), dall'altra noterete che l'incredibile *appeal* di cui sono dotati i vari Eddy, Paul e Lei, unito alla meccanica di combattimento, sotto diversi aspetti più tecnica ed intrigante, spinge molti videogiocatori a preferire il titolo Namco. Ma è soprattutto nella realizzazione delle versioni casalinghe dei propri *arcade* che quest'ultima *software house* ha dimostrato le proprie qualità, non solo crean-

Titolo : TEKKEN 3
Casa : NAMCO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

do dei *videogames* per PlayStation praticamente identici ai loro corrispettivi da sala giochi, ma rendendoli addirittura più interessanti grazie all'aggiunta di nuove caratteristiche e modalità di gioco. Vi posso confermare che anche in ***Tekken 3*** questa filosofia Namco è stata del tutto rispettata: acquistando tale titolo vi porterete infatti a casa prima di tutto una conversione praticamente perfetta dell'*arcade* originale (le perdite, sia per quanto riguarda il numero di poligoni impiegati che la fluidità delle animazioni, sono decisamente trascurabili). In secondo luogo potrete disporre di un prodotto dotato di modalità di gioco studiate appositamente in vista dell'uso casalingo con un conseguente notevole aumento della longevità globale. Sarete quindi in grado di scegliere, oltre ai classici *Arcade, Time Attack* e *Versus Mode*, tra diverse possibilità: l'opzione *Practice* - sempre più completa - vi consentirà di allenarvi a migliorare le tecniche di combattimento con i vari personaggi, programmando addirittura il comportamento e le reazioni dello sparring partner virtuale; in *Team Battle* potrete organizzare dei combattimenti a squadre, mentre in *Survival* lo scopo sarà quello di vincere il maggior numero di incontri usufruendo di un'unica barra di energia. Del tutto nuove sono poi le modalità *Tekken Force* (una specie di picchiaduro a scorrimento in stile ***Final Fight***, il cui completamento vi permetterà di ottenere un personaggio segreto) e *Tekken Ball* (avete presente una partita a "palla avvelenata" uno contro uno? Bene, provate ad immaginare cosa ne potrebbe venire fuori se i due avversari fossero dei bei tipini sul genere di Gun Jack e Kuma...), le quali, lungi dal costituire di per sé ulteriori attrattive all'acquisto del gioco, tuttavia denotano una notevole buona volontà da parte dei programmatori.

Intuitivo, ma con spessore

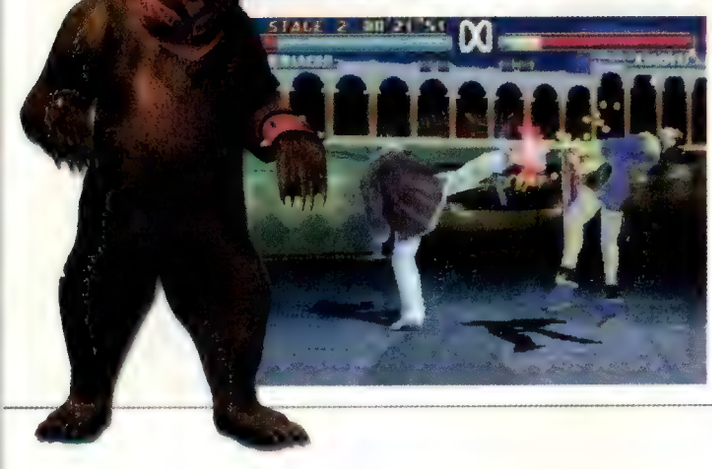
Una delle caratteristiche che ho sempre apprezzato nella serie di ***Tekken*** e che ho trovato ancor più esaltata in quest'ultimo capitolo è costituita dalla riuscitissima meccanica di gioco. Il sistema di combattimento è stato infatti studiato al fine di rendere il titolo il più possibile versatile nei confronti di un'utenza molto diversificata. Mentre dunque, all'inizio, pure i neofiti troveranno ***Tekken 3*** molto immediato e accessibile, vi basteranno poche partite per rendervi conto della notevole componente tecnica che sta dietro ad ogni combattimento: ciascun personaggio ha a disposizione un'incredibile numero di mosse tra attacchi speciali, *combo*, prese, contro-prese e così via e solo dopo parecchie ore di pratica sarete in grado di sfruttare adeguatamente tutte le potenzialità di ogni singolo *fighter*. A proposito dei personaggi, come già accennato in precedenza, bisogna dire che i caratteristi Namco hanno anche questa volta fatto un lavoro eccezionale: oltre alle nuove versioni rivedute e corrette di alcuni "mostri sacri" (tra gli altri: Paul, Gun Jack, King, Lei, Yoshimitsu) sono state aggiunte alcune *new entries* dotate di un fascino e un carisma veramente incredibili: si va dal cattivissimo Bryan, all'alter ego di Kazuya, Jin, dal micidiale Hwoarang al variopinto Eddy Gordo (il cui sosia, Tiger, considero uno dei personaggi più gustosi della storia dei videogiochi!). L'aspetto grafico e le animazioni dei combattenti sono qualcosa di incredibile: l'impressione di "solidità" delle perfette costruzioni poligonali che li compongono vi farà venire voglia di allungare le mani per poter toccare realmente i personaggi sullo schermo. I loro movimenti poi, soprattutto in alcuni soggetti come Eddy, Lei e Hwoarang, raggiungono dei limiti di naturalezza e di fluidità raramente raggiunti in altre produzioni videoludiche (*coin-op* compresi!).

Nonostante alcuni lottatori abbiano delle mosse in comune, i personaggi disponibili in Tekken 3 sono decisamente parecchi.

Pal vs. Ntsc

È ora il momento di esaminare le differenze esistenti tra questa nuova versione europea di *Tekken 3* e l'originale NTSC. Cari utenti PAL, potete tirare un sospiro di sollievo, vi annuncio infatti che la conversione da Jap a Euro è stata una volta tanto realizzata come si deve: diversamente da quanto era avvenuto con ***Tekken 2***, la cui versione PAL era caratterizzata da un'inferiore fluidità, questa volta l'unica differenza evidente rispetto all'originale è costituita dalla comparsa delle due immancabile bande nere sopra e sotto lo schermo (le quali d'altronde, una volta fatta l'abitudine, non sono poi così fastidiose). A livello di fluidità della grafica e delle animazioni, i peggioramenti dovuti alla diminuzione del *frame rate* sono praticamente impercettibili. Per concludere segnalo che, purtroppo, l'annunciata modifica al FMV finale di Anna è stata eseguita puntualmente. Non credo comunque che saranno in molti a rinunciare all'acquisto di ***Tekken 3*** PAL solo perché non potranno più assistere al siparietto con Nina che slaccia il reggiseno ad Anna...

IGOR



Commento ***Tekken 3 non*** **è solo il miglior picchiaduro disponibile per PlayStation, ma, a mio parere, anche uno dei migliori titoli che abbiano visto la luce sulla console Sony. Realizzazione tecnica e giocabilità si spingono infatti fino a vette difficilmente raggiunte in altre produzioni precedenti. L'unico motivo che mi spinge a "limitare" il voto finale a 92% (confermando tra l'altro la valutazione espressa a maggio da Diego nella recensione della versione Jap), consiste nel fatto che effettivamente non tutti i videogiocatori apprezzano il genere dei *beat'em up* (anche se credo che davanti alla magnificenza di *Tekken 3* molti potrebbero cambiare idea...) e, nei confronti di tali utenti, il titolo potrebbe vedere nettamente accorciata la propria longevità.**

Pro...

- *Tecnicamente eccezionale*
- *Giocabilità alle stelle*

Contro...

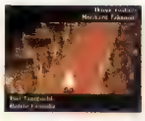
- *Schermo più stretto della versione NTSC*
- *Tracce audio nella media*

La pagella...

Grafica	**93**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**93**
Longevità	**91**
Originalità	**90**

92

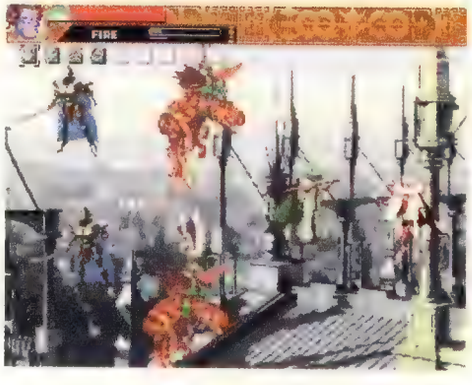
Sol Divide



La versione Arcade e quella Original si differenziano per la schermata di selezione dei personaggi, per i livelli e per parte dei fondali. I nemici invece sono sempre gli stessi.

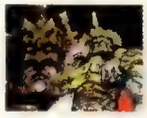
I rallentamenti in Sol Divide sono praticamente inesistenti: infatti lo schermo si pianta del tutto oppure lo scrolling continua imperterrito per la sua strada. Per la serie: non c'è più la mezza misura...

Dopo una breve permanenza in sala con un discreto successo di pubblico, ecco che un altro *arcade* fa la propria comparsa sugli schermi della PlayStation. Questa volta si tratta di *Sol Divide*, un prodotto caratterizzato da un'ambientazione pseudo-*fantasy* nella quale il giocatore si troverà a vestire i (sempre scomodi) panni di paladino capace di fluttuare in aria modello Lamù (*Bastard!* forse è meglio).
L'azione di gioco ha luogo attraverso una serie di 15 schemi (anche se per finire il gioco vi basterà ripulirne solo 13) a *scrolling* orizzontale, lungo i quali il nostro eroe si troverà opposto a orde di esseri sempre più ripugnanti. Un primo elemento che differenzia *Sol Divide* da altri prodotti appartenenti alla stessa categoria è il movimento non continuo dello schermo: sovente infatti vi capiterà di trovarvi "bloccati" all'interno di una particolare schermata, un blocco prodotto dall'entrata in campo di uno o più avversari e che vi obbligherà, per poter riprendere il cammino, a fare piazza pulita di tutti i mostri che vi troverete davanti. Per far ciò avrete a disposizione due diversi tipi di attacchi base: con il tasto ⊗ potrete scagliare una serie di sfere di energia (i classici proiettili), mentre il pulsante ■ vi servirà per eseguire un attacco "corpo a corpo", caratterizzato da una gittata inferiore, ma da una maggiore forza d'urto. Questo sarà prodotto sfruttando le armi che ogni personaggio avrà in dotazione e la loro potenza sarà strettamente legata alle caratteristiche del paladino prescelto, selezionabile fra il demone Kashom (munito di una possente lancia), Vorg lo spadaccino, nonché Cyora, una fragile maga in grado di scagliare potentissimi incantesimi.



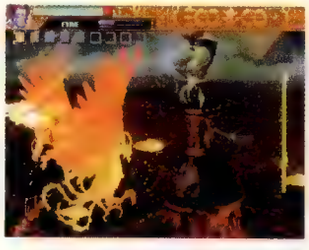
Tutti per uno...

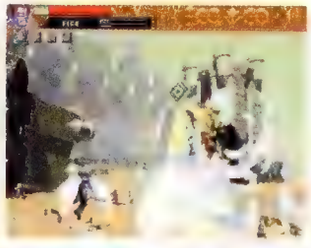
Sol Divide offre al giocatore due differenti modalità: *Original* e *Arcade*. Nella prima il giocatore si troverà a iniziare la propria avventura all'interno di un castello nel quale potrà scegliere il paladino che verrà posto ai suo comandi. Ovviamente, prima di poter operare la selezione, vi dovrete sorbire una breve ramanzina (e non sarà l'unica!) da parte del solito re, che vi renderà partecipi dell'ennesima iattura che ha colpito il suo regno nonché dei vostri doveri come suo più fedele servitore. Espletata questa formalità e scesi in campo, si può immediatamente apprezzare la linearità dello schema e la relativa semplicità della meccanica di questo *Sol Divide*. I vari mostri si scagliano contro di noi a ritmo serrato, bloccando lo *scrolling* e impedendoci così di proseguire prima di aver dato prova della nostra abilità. Nella modalità *Original* il gioco risulta inoltre dotato di un minimo di elementi *adventure*, il che si traduce nella possibilità di selezionare il percorso da seguire (tramite l'ausilio di una mappa) e di entrare in possesso di una serie di scrigni che, una volta aperti, ci riveleranno il proprio contenuto: questo sarà composto dai classici *power-up* rivitalizzatori (utilissimi per rimpinguare la vostra riserva di energia), più una serie di magie che potranno essere prese e conservate in attesa di particolari occasioni. Tutto ciò non sarà invece possibile nel caso decidiate di affrontare il gioco in modalità *Arcade*: in questo caso infatti *Sol Divide* assumerà le caratteristiche del classico spara e fuggi a scorrimento. Non ci sarà quindi data la possibilità di pianificare l'impiego di determinati *power-up* che, invece, avranno effetto immediato una volta raccolti. Le varie magie, che qui assolvono la funzione di attacchi speciali, e che saranno presenti in entrambe le modalità di gioco, annoverano undici differenti tipi di attacchi: questi potranno essere vostri semplicemente distruggendo i vari mostri che vi si pareranno davanti (a questo proposito è bene sottolineare come *Sol Divide* sia estremamente generoso in termini di armi), dopo di che non vi resterà altro che selezionare il tipo di attacco desiderato (L1 o R1) per poi aprire il fuoco con il tasto ◉.



Atlus Uno Robot

A parte l'ambientazione *fantasy*, meccanica e dinamica di gioco di questo *Sol Divide* non si discostano molto dal più semplice spara-e-fuggi e, a parte gli elementi *adventure* presenti nella modalità *Original*, direi che il titolo si attesta su un livello medio. Graficamente parlando i fondali e i vari personaggi risultano ben definiti e ricchi di colori. In compenso i *frame* d'animazione non sono molti e non sono presenti rotazioni, *flash* o effetti di luce che spingano particolarmente l'hardware Sony. I livelli di parallasse latitano e la generale fluidità dello *scrolling* viene bilanciata dal fatto che il movimento dello schermo tende a bloccarsi proprio quando ci troviamo a dover fronteggiare un numero particolarmente alto





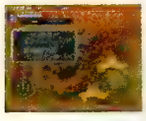
Titolo : Sol Divide
Casa : Atlus
Versione : Giapponese
N° Giocatori: 1-2
Genere : Shooting Game

di nemici o boss di ragguardevoli dimensioni. Il sistema di controllo risponde bene, la distribuzione dei pulsanti sul pad è molto razionale e basta poco per fare la mano ai vari comandi. L'azione, come detto in precedenza, risente di una certa linearità e semplicità. La difficoltà può essere selezionata fra ben 7 livelli (da *Monkey* a *Very Hard*), tuttavia negli schemi più avanzati è possibile incontrare una certa difficoltà di manovra dovuta sia alle ragguardevoli dimensioni del nostro personaggio (non è compatto come un'astronave), che al fatto che le bocche di fuoco del nostro eroe siano poste un po' troppo verso l'alto, lasciando così scoperta buona parte del busto e tutte le gambe.

SHOGUN

Si ringrazia
You Too
per il CD

Graficamente parlando,* Sol Divide *offre al giocatore sprite estremamente definiti e di ragguardevoli dimensioni.



Commento ***Sol Divide*** **è il classico prodotto da sala che, per quanto adattato e arricchito nella struttura, non riesce a produrre in un'incarnazione casalinga un interesse tale da tenere incollato il giocatore allo schermo per più di una settimana. Infatti, nonostante la buona veste grafica e una serie di trovate relativamente originali, il titolo Atlus risulta comunque caratterizzato da un'eccessiva linearità dell'azione di gioco che, purtroppo, non gli consente di staccarsi dalla massa di prodotti similari attualmente in circolazione. Consigliato in particolar modo a tutti i fan degli sparaspara in cerca di un titolo di buon livello, in grado di divertirvi senza però stupire. Se invece state cercando qualcosa di veramente epocale, il mio personale consiglio è quello di indirizzarvi verso prodotti quali** ***ThunderForce V*** **o** ***Einhander*** **che, oltre ad essere dotati di una realizzazione tecnica nettamente superiore a quella del titolo Atlus, vantano una meccanica e una struttura di gioco molto più raffinate e godibili.**

Pro...

- Buona varietà di fondali e creature
- Rallentamenti inesistenti

Contro...

- Grafica a parte, nulla di nuovo
- Longevità non eccelsa

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**77**
Longevità	**75**
Originalità	**80**

79

NIGHTMARE GAMES
CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

&

CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

NINTENDO64
PlayStation
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAMEBOY
CDROM
SEGA SATURN

PLAYSTATION L. 289.000
BANJO KAZOOIE USA/PAL N.64 telefonare
GEX 3D PAL L. 79.900
BUSHIDO BLADE PAL L. 79.900
COLIN MCRAE RALLY L. 109.000
PRENOTA QUI IL SEGA DREAMCAST

CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR
E CONTRATTO FRANCHISING

Mortal Kombat 4

Similmente a quanto avviene in campo cinematografico, anche nel mondo dei videogiochi pare venir rispettata sempre e puntualmente la formula secondo la quale per ottenere un prodotto di sicuro successo è sufficiente pubblicare il seguito di un titolo già affermatosi in precedenza. Gli esempi che si potrebbero portare a sostegno di tale tesi sono innumerevoli, ma un genere videoludico in particolare sembra essere stato più degli altri influenzato da questa tendenza: sto parlando della categoria dei cosiddetti picchiaduro. In pratica non esiste *beat'em up* che si rispetti che non possa annoverare almeno un proprio *sequel:* si va dai vari *Tobal, Street Fighter Zero, Bushido Blade*, giunti fino adesso al secondo capitolo della saga, a *Tekken, Toshinden* e *Street Fighter* che possono ormai contare anche sul loro terzo episodio. Come dite? Tre titoli della stessa serie sono ancora pochi per un vero maniaco dei picchiaduro? Niente paura, questo mese ci pensa Midway a soddisfare la vostra bramosia di botte digitali. Mangiate leggero e tenete a portata di mano gli antiemetici: sugli schermi degli utenti PlayStation sta per arrivare *Mortal Kombat 4*.

Titolo : MORTAL KOMBAT 4
Casa : MIDWAY
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

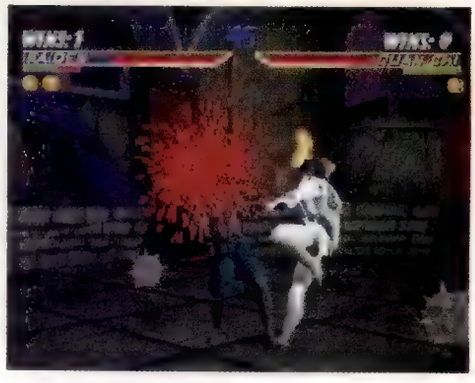
Il primo capitolo di *Mortal Kombat* aveva riscosso diversi anni fa un notevole successo sia nella versione da sala giochi che nelle varie trasposizioni per i sistemi casalinghi. Tale titolo, pur non potendo contare su una realizzazione tecnica che lo elevasse decisamente dalla media, si differenziava da tutti gli altri prodotti del genere soprattutto per l'incredibile dose di violenza da cui era caratterizzato. In particolare alcune mosse denominate "*fatality*" consentivano, una volta sconfitto il nemico, di dargli il colpo di grazia, infierendo sul malcapitato con azioni più da intervento chirurgico che da combattimento sul ring (era possibile ad esempio torcere a 180° la testa dell'avversario o addirittura eseguirne una completa estrazione della spina dorsale!). Purtroppo negli episodi successivi, invece di provvedere a un deciso rinnovamento tecnico del gioco che gli consentisse di tenere il passo della concorrenza (vedi, ad esempio, l'uso della grafica in 3D) i programmatori preferirono insistere quasi esclusivamente nella caratterizzazione del titolo, con l'inserimento di mosse sempre più truculente e raccapriccianti. Se nel caso del capostipite tale scelta si era rivelata vincente, soprattutto perché innovativa, nei *sequel*, essendosi perso l'effetto novità, le attrattive per l'utente scemarono decisamente. Appare quindi giustificata la scelta di Midway di procedere, con il quarto capitolo della serie, ad un'operazione di completo *restyling* tecnico, i cui esiti ci accingiamo qui di seguito a valutare.

Il gioco si apre con un breve FMV caratterizzato da alcune immagini piuttosto inquietanti. Se non ne sarete rimasti troppo impressionati, verrete subito

(A SINISTRA) ALCUNI ELEMENTI DEL FONDALE, COME I TESCHI O I MASSI, POSSONO ESSERE USATI COME ARMA CONTRO GLI AVVERSARI.

IN MK4 IL SANGUE È UNA COSA SU CUI NON SI È FATTA ASSOLUTAMENTE ECONOMIA!

dopo introdotti alla schermata di selezione delle opzioni. Rispetto alla versione *coin-op*, di cui questo ***Mortal Kombat 4*** costituisce la trasposizione casalinga, la scelta tra le modalità di gioco è stata notevolmente ampliata. Avrete quindi a disposizione ben cinque possibilità: selezionando *Team* potrete costituire una squadra di *fighters* con i quali combattere in maniera simile a quanto accade nel *Team Battle Mode* di ***Tekken 3***. In *Endurance* lo scopo sarà invece quello di vincere il maggior



numero di incontri con una sola barra di energia (a differenza però di quanto avviene nel *Survival Mode* di *Tekken*, qui potrete riottenere un po' dell'energia persa performando le *fatality* alla fine di ogni combattimento). In *Tournament* avrete la possibilità di organizzare veri e propri tornei a quattro o otto giocatori (sia umani che controllati dal computer) con combattimenti ad eliminazione diretta. Per concludere, selezionando *Practice* potrete allenarvi nell'uso di ciascuno dei 15 personaggi disponibili sin dall'inizio imparando ad eseguire anche le mosse più difficili e spettacolari. Per quanto riguarda le opzioni, i settaggi sono in linea di massima i soliti di ogni picchiaduro che si rispetti. Una segnalazione particolare merita (per la sua inutilità) la possibilità di disattivare la presenza di sangue sullo schermo: vorrei proprio sapere chi, dopo essersi comprato un titolo come *MK*, sarà tanto furbo da volersi divertire giocando ad una versione censurata!

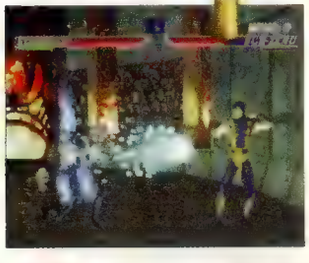
Grafica

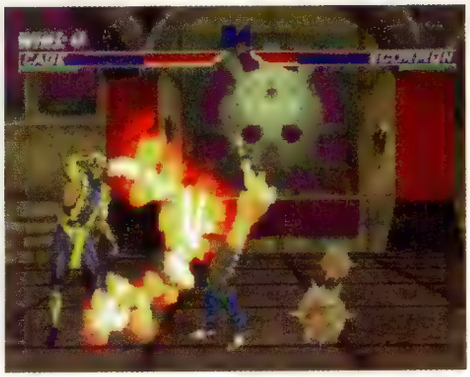
Una volta scesi nell'arena di combattimento, noterete che le novità, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto grafico, sono assai numerose rispetto ai precedenti capitoli della serie. L'impostazione a due dimensioni è stata abbandonata a favore di una più moderna realizzazione in 3D, con conseguenti effetti di rotazione della telecamera intorno ai personaggi, ora realizzati completamente con costruzioni poligonali. Per quanto riguarda la struttura di gioco, le innovazioni principali consistono nella possibilità di raccogliere alcuni oggetti del fondale (rocce, teschi ed altre amenità) da scagliare addosso al nemico e nella dotazione per ciascun personaggio di un'arma speciale utilizzabile eseguendo una particolare combinazione di tasti. A seconda del soggetto selezionato avrete a disposizione scimitarre, asce bipenni, enormi martelli ed altro ancora. Tra vecchie conoscenze (alcuni nomi: Johnny Cage, Sub-Zero, Raiden, Liu Kang) e *new entries* (Jarek, Tanya, Reiko e Kai) i combattenti tra cui scegliere già dall'inizio sono ben quindici. Man mano che progredirete nel gioco vi saranno poi messi a disposizione tre personaggi segreti: Goro, Noob Saibot e Meat. Passando ora all'analisi della realizzazione tecnica non si può purtroppo non notare come in *Mortal Kombat 4*, nonostante il discreto risultato finale, non si riescano a raggiungere gli standard di eccellenza, sia a livello di grafica che di animazioni, ai quali siamo stati abituati da molti dei picchiaduro dell'ultima generazione (*Tekken 3* in primis). L'uso della telecamera virtuale non mi è parso molto razionale: se non fosse per alcune zoomate all'inizio e alla fine degli incontri o durante alcune mosse particolarmente spettacolari, sembrerebbe di avere tra le mani un normale titolo in 2D. I fondali non sono molto definiti e le animazioni dei personaggi, forse per non penalizzare la velocità di gioco e la frenesia dell'azione (caratteristiche salienti della serie *Mortal Kombat*) non si distinguono sicuramente per il numero di *frame* impiegati. D'altra parte bisogna anche dire che in questo quarto capitolo i fan di Johnny Cage e Liu Kang troveranno tutti gli ingredienti che hanno contribuito a determinare il successo della saga: il sangue scorre in quantità industriale in ogni momento, le mosse speciali danno vita a scene decisamente raccapriccianti (ginocchia piegate al contrario e braccia distorte dietro la schiena rappresentano l'ordinaria amministrazione...) e, più in generale, l'incredibile violenza costituisce l'aspetto dominante di tutto il gioco. Le *fatality* sono sempre piuttosto difficili da eseguire, ma questa volta, grazie alla modalità di pratica (nella quale, tra l'altro potrete disporre di un menu con l'elenco di tutte le mosse speciali di ogni personaggio), vi potrete allenare in tutta tranquillità studiando il metodo migliore per maciullare accuratamente gli avversari. Per concludere va segnalata la compatibilità del gioco con il joypad *Dual Shock*: pur non essendo possibile utilizzare il comando in modalità analogica, potrete godere degli effetti di vibrazione che accompagneranno tutti i colpi subiti dal vostro combattente sul monitor.

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Ai 15 personaggi iniziali se ne aggiungeranno 3 segreti.

IGOR





Commento **Pur potendo contare su innegabili miglioramenti rispetto ai precedenti capitoli, soprattutto a livello di realizzazione tecnica, *Mortal Kombat 4* non riesce sicuramente a raggiungere gli standard qualitativi di altri *beat'em up* usciti negli ultimi mesi. D'altronde se siete dei fan della serie questo titolo di certo non vi deluderà: lo "spirito" di *Mortal Kombat* è stato infatti del tutto rispettato (il sangue e le scene truculente abbondano in ogni fase e la frenesia dell'azione di gioco non viene mai a mancare). Se però siete alla ricerca del meglio nel campo dei picchiaduro in 3D, il discorso cambia e la scelta diventa quasi obbligata: *Tekken 3* o *Dead or Alive* e andrete sul sicuro.**

Pro...
- *Violenza senza limiti*
- *Abbastanza immediato*

Contro...
- *Realizzazione tecnica non eccezionale*
- *Solo per appassionati*

In Pagella...

Grafica	**78**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**82**
Longevità	**72**
Originalità	**68**

80

Real Bout Fatal Fury Special Dominated Mind

Anziché tagliare fotogrammi di animazioni e costringere il giocatore a tempi di caricamento estenuanti, SNK ha deciso di modificare profondamente il suo *Real Bout Fatal Fury Special* in modo che si adatti alle caratteristiche tecniche di PlayStation. Il risultato è un nuovo picchiaduro dove filmati in FMV e nuovi personaggi cercano di porre rimedio alla relativa somiglianza con il gioco originale.

Real Bout Fatal Fury Special Dominated Mind non si può infatti considerare una conversione, visto che contiene una storia differente dal *coin-op* e soprattutto alcuni drastici tagli alla meccanica di gioco. In compenso l'azione è fluida e veloce, il dettaglio dei personaggi è rimasto inalterato e i tempi di caricamento sono perfettamente sopportabili. A volte ci si illude persino di giocare al titolo originale...

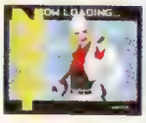
Maria si prepara ad ostacolarci nel Survival Mode.

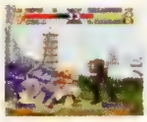
Titolo : Real Bout FFS D. Mind
Casa : SNK
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro

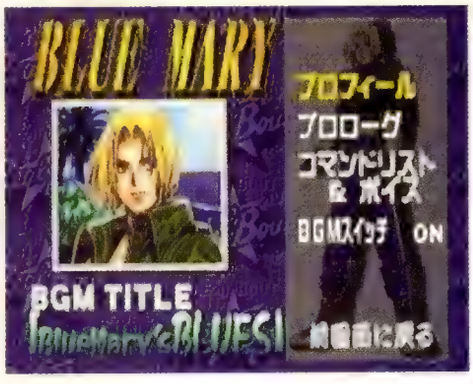
Real Bout Dominated Mind vanta ventuno personaggi utilizzabili, due in più rispetto alla controparte a gettoni: tra di essi vi sono Geese, segreto nella versione originale del gioco, e l'inedito pilota Alfred.
Un'esclusiva PlayStation è anche il boss finale White, per la cui caratterizzazione alla SNK si devono essere senza dubbio ispirati ai drughi di *Arancia Meccanica*. Un nuovo boss significa anche una nuova storia: ipnotizzandolo con i propri poteri mentali, White ha infatti utilizzato Billy Kane come esca per attirare Terry Bogard nel proprio covo. Lo scopo del volpone è quello di poter disporre a piacimento di tutti i migliori lottatori del mondo, a partire dai lupi famelici della famiglia Bogard. La narrazione della storia contenuta nel gioco è supportata dalla presenza di filmati in Full Motion Video, utilizzati per la sigla di apertura e per le sequenze finali, queste ultime composte da una parte identica per ogni personaggio. Le animazioni sono caratterizzate da una buona qualità dei disegni e da una fluidità pari a quella di una serie animata dedicata al circuito televisivo: una realizzazione tutto sommato accettabile sebbene lontana dalle splendide introduzioni realizzate da Production I.G. (*Ghost in The Shell, Tales of Destiny*).

Il taglio più consistente apportato alla meccanica di *Real Bout Fatal Fury Special* riguarda l'eliminazione dei due piani di gioco: lo scontro si svolge infatti su una sola linea come nei picchiaduro più tradizionali.
Questa modifica è probabilmente da imputare all'impossibilità di gestire le complesse animazioni del gioco originale, titolo che introduceva nella saga l'utilizzo di personaggi di grandi dimensioni estremamente dettagliati. Sono stati inoltre tolti gli elementi intaccabili del fondale e alcuni fotogrammi d'animazione; in compenso i fondali presentano alcuni elementi aggiuntivi, spesso anche animati. Nulla da dire riguardo i campionamenti e la colonna sonora, che conservano il medesimo livello qualitativo delle altre produzioni SNK per PlayStation.
Le musiche sono tutte in formato compresso e quindi non ascoltabili da un lettore CD comune; rimane integro il sistema di esecuzione delle tecniche d'attacco che si dividono in colpi speciali, *Ultra Deadly Attacks* e *Hidden Power Attacks*.

E' stata anche conservata la *Power Gauge* che incrementa ad ogni vostro colpo speciale eseguito o attacco portato a buon fine. Quando la *Power Gauge*







raggiunge il livello H Power è possibile effettuare le *Break Shoot*, che consistono in pratica nelle *Guard Cancel* dei picchiaduro Capcom: grazie ad esse è possibile eseguire un attacco immediatamente dopo una parata. Raggiunto il livello S Power della *Power Gauge* ci è finalmente consentito di impiegare i potenti *Ultra Deadly Attacks*. Se la barra dell'energia vitale è di colore rosso, l'S Power si trasforma in P Power permettendovi di utilizzare gli *Hidden Power Attack*, in assoluto i colpi più potenti del gioco. Sono inoltre state conservate le *Down Evasion*, per sfuggire agli attacchi a distanza, e le combinazioni di attacchi semplici. In aggiunta a queste tecniche, SNK ha introdotto una particolare forma di *Super Cancel* chiamata *Final Impact*: grazie ad essa è possibile concatenare una mossa speciale ad un *Ultra Deadly Attacks* o addirittura ad un *Hidden Power Attack*. A differenza delle normali *Super Cancel*, in ***Real Bout Dominated Mind*** le mosse con cui iniziare e terminare la *Final Impact* sono predeterminate per ogni personaggio. Inoltre per eseguirle non bisogna effettuare le combinazioni di mosse dei due colpi, uno di seguito all'altro, bensì trovare il modo di unire le due tecniche in un'unica sequenza. Questi elementi restrittivi limitano il valore strategico della mossa e la rendono spesso di difficile scoperta: sul manuale sono infatti indicate con una stella bianca o nera rispettivamente le mosse d'inizio e fine che compongono il *Final Impact*, ma non l'esatto movimento per eseguirle. Un altro elemento di gioco esclusivo di ***Dominated Mind*** è il *Quick Approach* che vi permette di accorciare la distanza con il vostro avversario rimanendo in parata. A causa dell'eliminazione del doppio piano di gioco, è stata anche variata la disposizione dei tasti; di conseguenza le provocazioni non condividono più lo stesso pulsante con l'attacco forte. E' inoltre possibile utilizzare i pulsanti laterali per eseguire alcuni colpi speciali, compresi gli *Ultra Deadly Attacks* e *Hidden Power Attack*. Per quanto riguarda le varie modalità di gioco offerte abbiamo un *Single Mode*, un *Versus Mode*, un *Practice Mode* e un *Survival Mode*. Durante quest'ultimo può capitare che la CPU simuli il gioco di un giocatore virtuale: al quinto, decimo, quindicesimo e ventesimo incontro, il personaggio che affrontate si comporterà come se venisse controllato da un bambino, da una ragazza, da un occidentale e altro ancora... La loro presenza non è comunque una novità, in quanto lo stesso sistema di "giocatori virtuali" era presente nella modalità *Original* di *Real Bout Fatal Fury Special*. All'interno del menu delle opzioni vi è anche una descrizione di tutti i personaggi del gioco, mosse speciali comprese.

Omake

Come se non bastassero ventuno personaggi per assicurare una longevità più che discreta ad un picchiaduro, SNK ha voluto aggiungere alcune opzioni supplementari contenute nella voce *Omake* (omaggio). Terminato il gioco con un personaggio, potrete rivedere le sequenze animate a lui dedicate. Concludendo il gioco sconfiggendo anche Geese, potrete anche accedere ad una collezione di disegni preparatori. Per incontrare Geese è necessario ottenere 380 *Fighting Points* prima di raggiungere l'ottavo avversario. Una volta terminato il *Survival Mode* sarete liberi di assegnare a piacimento le mosse speciali ai tasti laterali. Infine concludendo il gioco con tutti i personaggi, sconfiggendo anche Geese, nuove mosse speciali saranno rese disponibili all'interno del gioco. A Terry Bogard, ad esempio, viene aggiunto l'*Hight Angle Geyser* che utilizza in ***The King of Fighters '97***.

Arcade Illusion

Real Bout Fatal Fury Special Dominated Mind esalta e delude allo stesso tempo. Se da un lato non si può che rimanere compiaciuti dal tentativo di SNK di realizzare un titolo che si adatti il più possibile a PlayStation, dall'altro ci si accorge che il gioco originale offre una qualità grafica e una giocabilità decisamente superiori. Se non siete in cerca di una conversione perfetta e amate i *beat'em up* SNK troverete in questo gioco un picchiaduro longevo e attuale. I fan più accaniti dovrebbero considerare l'acquisto della versione *limited* del gioco, che contiene un secondo CD dedicato alla saga di *Fatal Fury*: in ***SNK Fan Collection Garoo Densetsu*** è possibile trovare interviste, informazioni, illustrazioni e un bizzarro *Dance Mode* poligonale. Ovviamente tutte le informazioni contenute nel CD sono in giapponese e quindi non molto fruibili da un giocatore occidentale...

DIEGO

Si ringrazia
BG Games
per il CD

Nelle opzioni è possibile accedere ad un archivio dei personaggi del gioco.

Le mosse speciali possono essere assegnate direttamente ai tasti del pad.

Commento **Nell'ampia produzione di picchiaduro mediocri per PlayStation, *Real Bout Fatal Fury Special Dominated Mind* si propone come un titolo più che discreto. La mancanza dei due piani di gioco rende però il titolo troppo simile ai *beat'em up* più classici, diminuendone l'appetibilità. Se desiderate un picchiaduro SNK e trovate troppo complesso *The King of Fighters '97* potete considerare l'acquisto di questo gioco: con ventun personaggi vi terrà impegnati al lungo...**

PlayStation (sinistra) vs Neo Geo (destra): osservate i dettagli aggiuntivi posti sul fondale della versione per la console Sony.

Pro...

- *Lottatori dettagliati di grandi dimensioni*
- *Ampia rosa di personaggi disponibili*

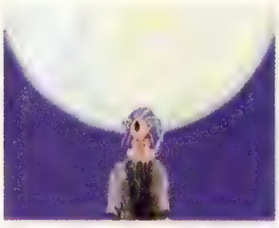
Contro...

- *Mancano i piani di gioco multipli*
- *Non è Real Bout Fatal Fury Special...*

La Pagella...

Grafica	**89**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**83**
Longevità	**86**
Originalità	**78**

84



Pocket Fighter

Nato dalla fusione tra *Street Fighter II* e *Puzzle Fighter*, *Pocket Fighter* (*Gem Fighter* in Occidente) è uno dei picchiaduro più bizzarri partoriti dalle menti degli sviluppatori Capcom. Come di consueto, la versione casalinga del gioco non si limita ad assomigliare al *coin-op*, ma include alcune modalità inedite destinate a incrementare lo spessore di questo altrimenti troppo semplice picchiaduro. Dopo il successo di ***Super Puzzle Fighter*** non era difficile immaginare la realizzazione di un picchiaduro che utilizzasse la medesima caratterizzazione dei personaggi e lo stesso stile parodistico. ***Pocket Fighter*** è un *beat'em up* a incontri dalla meccanica particolarmente immediata pensato sia per avvicinare giocatori occasionali e il pubblico femminile a questo genere di giochi, che per divertire i fan della casa di Osaka. Per quanto semplice, ***Pocket Fighter*** è comunque il prodotto di anni di esperienza nei picchiaduro a incontri. Il suo livello di completezza potrebbe quindi stupire più di un esperto...

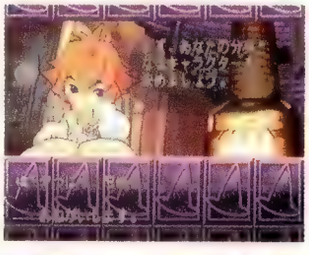
(A SINISTRA) I PERSONAGGI CONSERVANO MOLTI DEI COLPI SPECIALI CHE AVEVANO NEI GIOCHI DI PROVENIENZA.

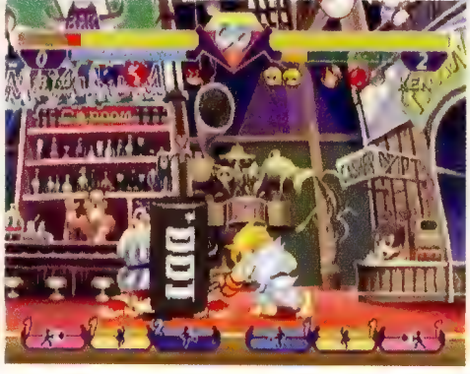
Personaggi

Uno degli elementi più caratteristici di ***Pocket Fighter*** è sicuramente lo stile grafico, che parodizza i titoli più popolari prodotti da Capcom. I dodici protagonisti sono stati caratterizzati nel classico stile *Super Deformed* che dona loro un aspetto buffo e "carino", una soluzione grafica risultata particolarmente gradita al pubblico femminile giapponese. La rosa dei personaggi comprende Ryu, Ken, Chun Li, Sakura e Ibuki dalla saga di ***Street Fighter***; Morrigan, Felicia e Lei Lei dalla serie di ***Vampire*** e Tabasa da ***Warzard*** (***Red Earth*** in Occidente). Gli *streetfighteriani* Dan e Gouki, segreti nella versione *arcade*, sono selezionabili muovendo il cursore rispettivamente a destra di Ken e a sinistra di Ryu. Le ridotte dimensioni dei personaggi sono bilanciate da animazioni curate che comprendono espressioni e atteggiamenti particolarmente spassosi. Follia e irriverenza sono espresse anche dai fondali, caratterizzati da un elevato livello di dettaglio e da un ampio numero di animazioni: osservandoli attentamente si possono notare numerosi personaggi appartenenti ai più popolari giochi Capcom impegnati in pose e atteggiamenti davvero inusuali. Come in ogni picchiaduro a incontri, ogni personaggio possiede una propria storia illustrata all'inizio e alla fine del gioco con alcune immagini e dialoghi parlati: ovviamente anche i racconti narrati rispettano lo stile parodistico del gioco. ***Pocket Fighter*** delude invece dal punto di vista musicale, non presentando brani degni di dota. In compenso abbondano i campionamenti vocali, soprattutto nei dialoghi delle scene d'intermezzo.

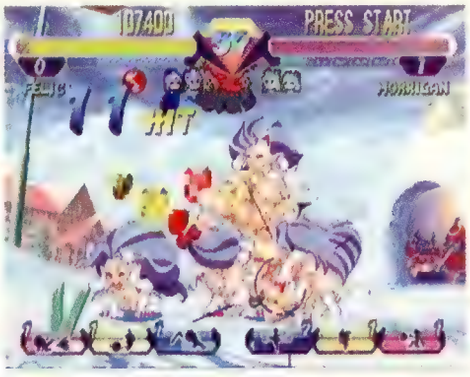
Differenze

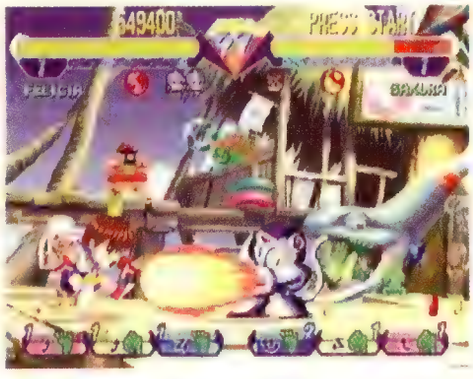
Le differenze tra ***Pocket Fighter*** e gli altri picchiaduro Capcom si notano a partire dalla pulsantiera del gioco, pensata specificatamente per rendere ***PF*** il meno complesso possibile. I tasti principali si limitano infatti a un pulsante per i pugni, uno per i calici, uno per i colpi speciali e uno per le provocazioni. Rispetto al *coin-op* la versione PlayStation può godere di un numero maggiore di tasti, vantaggio che evita l'utilizzo di combinazioni di più pulsanti nel caso si vogliano impiegare gli *Item*. Non potendo dosare la potenza degli attacchi speciali, a causa del ridotto numero di tasti utilizzati, è stato sviluppato un nuovo sistema basato sui cristalli di ***Super Puzzle Fighter***.





Titolo : **POCKET FIGHTER**
Casa : **CAPCOM**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**





Ogni personaggio possiede tre attacchi speciali principali, mostrati nella parte bassa dello schermo e legati ad altrettanti colori differenti. Raccogliendo i cristalli che fuoriescono dagli avversari colpiti o che si trovano nei forzieri, è possibile potenziare l'attacco del colore corrispondente; i cristalli multicolore incrementano tutti gli attacchi contemporaneamente. Una volta raggiunto il terzo livello di potenziamento non è più possibile aumentare ulteriormente la potenza dei colpi speciali. Vi sono inoltre alcune mosse segrete e azioni speciali non presenti sul manuale che non vengono influenzate dalle gemme. Quando si atterra un avversario o si apre un forziere è possibile ottenere anche alcuni oggetti che comprendono cibo, bombe e sfere che lanciano ghiaccio, fulmini o fuoco contro l'avversario: alcuni di questi oggetti possono essere conservati per essere utilizzati nel momento più opportuno. Gli *Item* sono anche ottenibili colpendo i personaggi di ***Son Son***, storico *platform* Capcom, che sorvolano il campo di battaglia su una nuvola. Le prese vengono ora realizzate con la pressione contemporanea dei tasti di pugno e calcio. Nel caso non si riesca a catturare l'avversario, una buffa animazione lascia il giocatore inerme per un breve periodo di tempo: in questo modo si è cercato di evitare l'insopportabile abuso delle prese da parte di alcuni giocatori. Il tasto delle *Super* viene impiegato per eseguire le *Guard Crush* e *Mighty Combo*. Le prime servono per oltrepassare la difesa dell'avversario e sono state introdotte per scoraggiare un gioco troppo basato sulla difesa. Si possono utilizzare diversi tipi di *Guard Crush* che consentono di atterrare l'avversario, lanciarlo in aria, colpirlo a distanza oppure bloccare e contrattaccare una *Guard Crush* avversaria. Utilizzando il pulsante delle Super si possono effettuare *Mighty Combo* senza dover eseguire movimenti particolarmente complessi; è stata comunque data la possibilità di compiere questo tipo di mosse con i tasti di pugno e calcio per facilitare le combinazioni di attacchi. Come nei precedenti picchiaduro Capcom, l'utilizzo delle *Mighty Combo* consuma uno o più livelli di un'apposita barra, posta sotto l'indicatore dell'energia vitale, che viene incrementata ad ogni colpo speciale eseguito. Un altro elemento di gioco introdotto con ***Pocket Fighter*** è la *Flash Combo*, ottenibile premendo i tasti dei pugni e dei calci in rapida successione. Ogni personaggio effettua diversi tipi di *Flash Combo* a seconda della sequenza di mosse che effettuate. Alcune combinazioni possono anche terminare con *Guard Crash* diverse. Durante la *Flash Combo*, la maggior parte dei personaggi cambia abbigliamento, camuffandosi spesso da protagonisti di altri titoli Capcom.

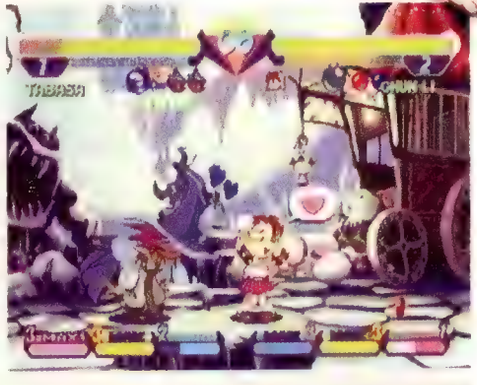
RACCOGLIENDO I CRISTALLI SI POTENZIANO I PROPRI COLPI SPECIALI.

PocketStation

A differenza di molte recenti produzioni bidimensionali Capcom, la conversione di ***Pocket Fighter*** per PlayStation è piuttosto rispettosa del gioco originale. Il taglio dei fotogrammi è ridotto, i tempi di caricamento perfettamente sopportabili e non vi è traccia di pesanti rallentamenti. Oltre alla modalità *Arcade*, il gioco comprende anche un *Versus Mode*, un *Training Mode* e un *Survival* chiamato *Running Battle*.
Quest'ultima modalità vanta un fondale inedito, ricolmo di personaggi Capcom, che scorre dopo ogni incontro. In esclusiva per PlayStation vi sono anche la demo giocabile di ***Rival Schools*** (vedi **Big in Japan** a pag. 28) e il singolare *Tarot Mode*, un sottogioco in stile ***Pocket Monster***: dopo aver passato un test sulla personalità, vi viene assegnato un personaggio dotato di alcune carte in grado di modificare le sue caratteristiche.
Combattendo con altri avversari potrete ottenere altre carte in modo da renderlo sempre più potente. I combattimenti avvengono in modo automatico e il risultato dell'incontro è deciso a seconda delle carte selezionate. Potete anche memorizzare i vostri personaggi su *memory card* e organizzare scontri con quelli dei vostri amici. Il *Tarot Mode* è sicuramente un'idea singolare, ma risulta piuttosto noioso in quanto gli incontri vengono gestiti interamente dalla CPU; inoltre l'elevata quantità di testo in giapponese la rende difficilmente fruibile dal pubblico occidentale.
Considerati i limiti di PlayStation in campo bidimensionale, ***Pocket Fighter*** è un ottima conversione che verrà particolarmente apprezzata sia dai fan dei giochi Capcom che dal pubblico occasionale. L'unico limite di ***PF*** è rappresentato dalla meccanica di gioco che, per quanto complessa, non raggiunge i livelli dei classici picchiaduro della casa di Osaka, soprattutto per la presenza di soli tre pulsanti e per l'eccessiva potenza di alcune mosse, difetti che potrebbero infastidire i giocatori più esperti.

DURANTE LE FLASH COMBO I PERSONAGGI ASSUMONO LE SEMBIANZE DI SVARIATI EROI CAPCOM.

DIEGO



Commento ***Pocket Fighter*** **è uno dei titoli più divertenti prodotti da Capcom. La divisione creativa della casa di Osaka, non frenata dall'austerità dei picchiaduro più classici, si è sfogata sfornando assurdità di ogni tipo. Se non vi infastidisce lo stile prettamente giapponese di grafica e gag, verrete senza dubbio catturati dalla sua giocabilità ed irriverenza.**

Pro...
- *Stile grafico accattivante*
- *Sistema di controllo immediato*

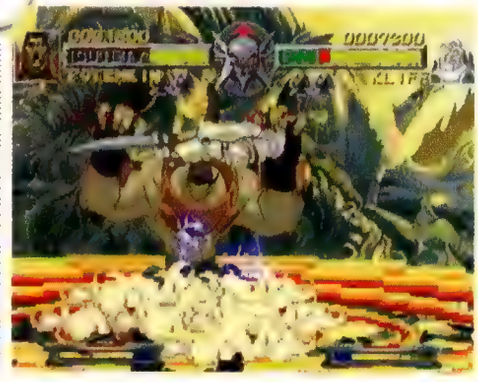
Contro...
- *Meccanica di gioco assai semplice*
- *Bilanciamento degli attacchi imperfetto*

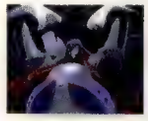
In Sintesi...

Grafica : **93**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **87**
Longevità : **86**
Originalità : **90**

89

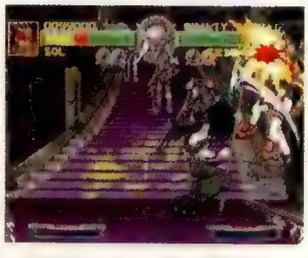
Guilty Gear



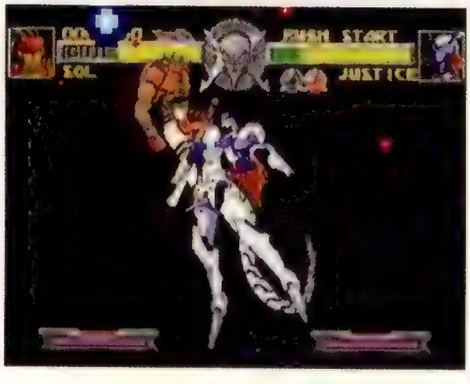


Prodotto da Arc System Works, a cui dobbiamo i discreti quanto sconosciuti *Exector* e Wizard's Harmony, Guilty Gear è una vera sorpresa nel campo dei picchiaduro ad incontri. Team Neo Blood è infatti riuscito a confezionare un gioco dall'incredibile complessità tecnica, che non ha nulla da invidiare a titoli di case storiche come Capcom e SNK. Se si pensa che tutto ciò è stato ottenuto su PlayStation, non si può che rimanere meravigliati dal lavoro compiuto da questo poco conosciuto team di sviluppo nipponico.

Sono passati ormai tre anni dal debutto sulle riviste giapponesi del settore e in questo lungo periodo di sviluppo Team Neo Blood è riuscita in ciò in cui molti hanno fallito: realizzare un picchiaduro bidimensionale inedito di qualità per PlayStation. Niente conversioni approssimative o titoli che del *coin-op* da cui derivano hanno solo il nome: ***Guilty Gear*** è un prodotto pensato appositamente per la macchina Sony in modo da presentare il giusto bilanciamento tra complessità grafica e velocità di gioco. Un'accattivante caratterizzazione dei personaggi e un'esaltante colonna sonora rock completano un prodotto dalle caratteristiche tecniche superiori alla media.

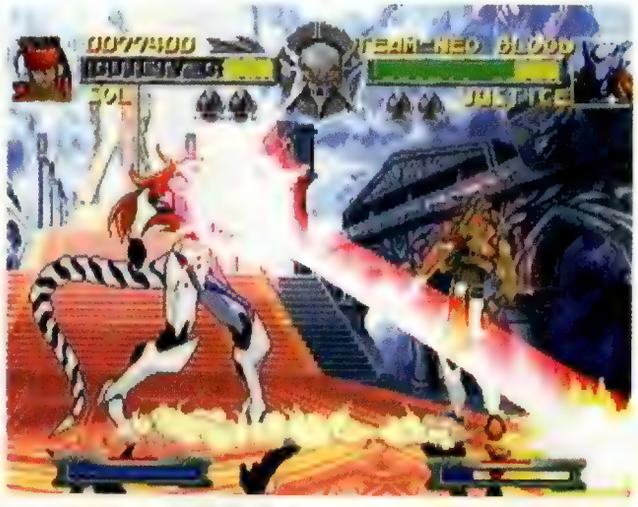


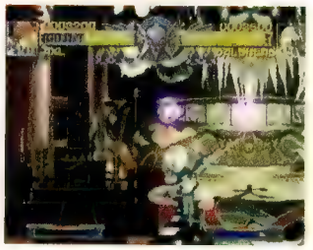
(Sotto) Justice è uno dei boss più odiosi che siano mai stati creati.



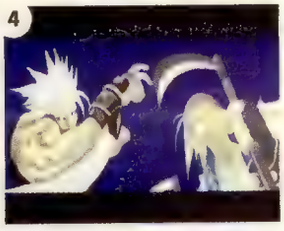
La cura posta nella realizzazione di *Guilty Gear* risalta anche nella caratterizzazione dei personaggi, che vantano una notevole originalità e uno stile *anime* particolarmente accattivante. Sebbene rimangano comunque stereotipi come i due protagonisti dalle tecniche simili o la classica componente femminile sexy, i protagonisti del gioco risultano piuttosto curati sia nel loro aspetto che nelle loro mosse speciali. L'unica eccezione riguarda forse il boss Justice, i cui attacchi sono esageratamente potenti, caratteristica che condivide comunque con alcuni avversari finali di picchiaduro Capcom e SNK. In totale vi sono dieci personaggi disponibili più tre boss segreti; per utilizzare Testament e Justice è necessario terminare il gioco, mentre per incontrare e ottenere Baiken dovete arrivare alla fine senza perdere un incontro. Infastidiscono anche alcune "pixelizzazioni" individuabili negli *sprite* durante alcuni colpi speciali, probabilmente dovuti all'elevato fattore di compressione necessario per gestire una tale complessità grafica bidimensionale su PlayStation. Originalità e dettaglio si estendono anche agli splendidi fondali dedicati ad ogni personaggio presente nel gioco. Numerosi effetti di trasparenza e zoom completano una componente grafica dalla qualità raramente vista su PlayStation. Ancor più impressionate è l'accompagnamento musicale del gioco, composto da brani rock che riportano alla mente la

(Foto 1-4) Le Ichigeki Hissatsu consentono di terminare l'incontro con un Sol colpo.





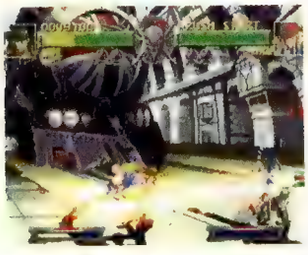
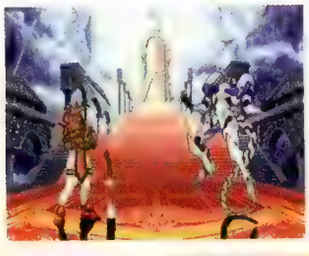
Titolo : Guilty Gear
Casa : Arc System Works
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro



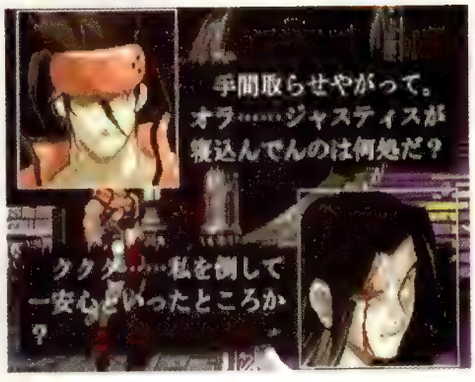
splendida colonna sonora di *Lords of Thunder* per PC-Engine, sparatutto che vanta tuttora una delle migliori *soundtrack* di tutti i tempi. Particolarmente curati anche effetti sonori e campionamenti vocali. Importante infine sottolineare la compatibilità del gioco con *Dual Shock,* che vi scuoterà ad ogni colpo subito.

Pressione Gilty

Il sistema di controllo utilizzato in *Guilty Gear* unisce svariati elementi di gioco importati dai picchiaduro più comuni e propone alcune soluzioni inedite. I tasti principali sono quattro: due dedicati a calci e pugni e due utilizzati per gli attacchi con le armi. Sono inoltre impiegati i pulsanti R1 e L1 per realizzare due differenti tipi di provocazione. Con il pulsante laterale di destra è anche possibile potenziare alcuni colpi speciali in modo da incrementare sensibilmente il danno inflitto. Terminando la sequenza del colpo speciale con il tasto R1 si può caricare l'attacco fino a tre livelli di potenziamento; l'energia accumulata viene impiegata per l'attacco successivo. Alcuni colpi speciali possono provocare effetti secondari all'avversario come paralisi, avvelenamento e stordimento. E' inoltre presente la classica barra delle super, chiamata *Chaos Gauge*, impiegata per gli attacchi speciali di maggiore potenza (*Chaos Moves*). Il tasto R1 può anche essere impiegato per evitare di ricevere danno parando un attacco speciale. Quando la vostra *Chaos Gauge* raggiunge il massimo, se si preme R1 durante la parata, la quantità di danno inflitto diminuisce la vostra barra delle super invece d'intaccare la vostra energia vitale. Una volta riempita la vostra *Chaos Gauge*, potete anche eseguire un attacco subito dopo aver parato. Tra le altre azioni possibili vi sono super salti, salti doppi, *Counter*, scatti a terra e in aria, e combinazioni di colpi normali e speciali. Per quanto riguarda queste ultime, eseguibili sia in aria che a terra, non vi è limite al numero di attacchi che possono essere concatenati: con un minimo di esperienza quindi potrete eseguire una serie di colpi devastanti. Le *combo* aeree sono facilitate, forse fin troppo, da una mossa speciale che consente di proiettare in aria l'avversario per un certo periodo di tempo rendendolo vulnerabile ai vostri attacchi.

Una rapida sessione nella modalità di addestramento vi consentirà d'impratichirvi in questo genere di colpi speciali. La meccanica di gioco di *Guilty Gear* è stata pensata per favorire un gioco rapido e frenetico e consente d'impiegare diverse strategie d'attacco. L'unico aspetto negativo del gioco riguarda le *Ichigeki Hissatsu*, ovvero le tecniche mortali in grado di uccidere l'avversario con un solo colpo. E non si tratta di perdere un round, ma l'intero incontro! Essendo estremamente semplici da eseguire e uguali per ogni personaggio, queste mosse finiscono per essere una tentazione irresistibile per i giocatori meno esperti che non esiteranno ad abusarne. Anche se queste tecniche possono essere evitate con una semplice mossa, ciò non toglie che per tutta la durata dello scontro si è sempre in tensione temendo di rovinare una bella partita per colpa di una piccola distrazione. Un altro difetto di *Guilty Gear* può essere individuato nella relativa facilità del gioco, non diminuibile per via della mancanza di una selezione del livello di difficoltà. Rimangono comunque gli incontri in coppia... Tutto sommato *Guilty Gear* rimane un ottimo picchiaduro che ci porta a ben sperare circa le future produzioni di Team Neo Blood. Speriamo soltanto di non dover attendere altri tre anni prima di vedere un altro gioco di questi capaci sviluppatori giapponesi...



FORTUNATAMENTE LA PRESENZA DEL GIAPPONESE SI LIMITA AI DIALOGHI.

DIEGO

GLI AVVERSARI POSSONO ESSERE FACILMENTE SCAGLIATI IN ARIA.

Commento **Sebbene non sia privo di difetti, *Guilty Gear* rimane uno dei migliori picchiaduro bidimensionali prodotti per PlayStation. In quanto a dettaglio grafico, velocità e colonna sonora, questo picchiaduro prodotto da Arc System Works teme ben pochi rivali. Peccato solo per la facilità con cui si eseguono le Ichigeki Hissatsu e l'imperfetto bilanciamento della difficoltà...**

Pro...

- *Dettaglio grafico elevato*
- *Splendida colonna sonora*

Contro...

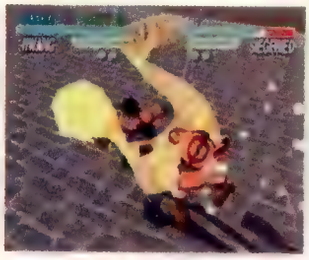
- *Alcuni colpi speciali sono troppo letali*
- *Livello di difficoltà non modificabile*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**94**
Giocabilità	**87**
Longevità	**84**
Originalità	**86**

88

Soul Blade



Dopo anni di allenamento siete finalmente pronti per il combattimento e, in compagnia della vostra fidata arma (un enorme spadone), vi apprestate a sfidare i più abili e pericolosi guerrieri in circolazione per la gloria, l'onore e la vostra vendetta personale (dovrete pur farla pagare in qualche modo, a quel ragazzino che da piccolo vi rubava sempre le merendine del Mulino Bianco...). Vi trovate di fronte al vostro avversario, anch'esso armato con un'affilatissima spada. Il combattimento è senza esclusione di colpi, ma una vostra distrazione porta il nemico alla vittoria; siete a terra, esanimi e ormai in punto di morte quando... Magia, vi rialzate come se nulla fosse accaduto e ricominciate a combattere. E' iniziato il secondo round...

Benvenuti alla versione Platinum di *Soul Blade* per PlayStation. Rispetto a tutti gli altri picchiaduro disponibili per la console Sony, e più in generale rispetto a quasi tutti i titoli del genere, *Soul Blade* può contare su una caratteristica decisamente interessante: gli incontri si svolgono infatti utilizzando solamente spade, sciabole e altre armi di questo tipo. Proprio in funzione di questa caratteristica è stata creata la modalità di gioco principale, denominata *Edge Master*, in cui bisogna completare alcune semplici missioni (come, ad esempio, eliminare un avversario utilizzando solamente combinazioni) per ottenere una ricompensa: il prezioso oggetto che potrete guadagnare altro non è che una nuova arma che verrà aggiunta a tutte quelle che avete a disposizione. Se considerate che in totale sono presenti ben 70 diversi tipi di arma, direi che si tratta certamente di una ricerca abbastanza lunga e laboriosa. Sempre parlando di opzioni, non bisogna dimenticarsi di segnalare la possibilità del gioco in doppio che, senza dubbio, insieme al *Edge Master*, deve essere considerata la modalità di gioco in grado di offrire maggiore divertimento. Dal punto di vista strutturale, il titolo Namco è abbastanza semplice: sin dalle prime partite si possono ottenere vittorie su vittorie anche premendo completamente a caso i tasti, visto che alcuni degli avversari computerizzati sono decisamente poco abili e astuti. Le mosse a disposizioni, pur non essendo limitatissime (due tasti per colpire con la spada, uno per tirare calci e uno per bloccare) non sono poi così numerose e, nella maggior parte dei casi, sono tutte discretamente semplici da eseguire. *Soul Blade* rimane comunque un ottimo titolo, in grado di divertire e offrire un interessante diversivo rispetto alla maggior parte dei *beat'em up* disponibili per PlayStation ma, proprio se confrontato con i grandi classici presenti sulla console Sony, manca di quei tocchi di classe e di quei particolari necessari per poterlo considerare un vero capolavoro. Prendendo in considerazione il prezzo vantaggioso, si tratta comunque di un acquisto caldamente consigliato.

END

UCCIDETE I VOSTRI AVVERSARI PER OTTENERE ARMI NUOVE SEMPRE PIÙ POTENTI.

Titolo : SOULBLADE
Casa : NAMCO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

Commento **Il principale difetto di *Soul Blade* è l'eccessiva semplicità; se infatti la realizzazione tecnica è di ottima fattura (decisamente di livello elevato le animazioni dei vari lottatori e le ambientazioni, adeguate ad ogni situazione le musiche) è la struttura di gioco che non può competere con gli altri grandi classici del genere. Pur trattandosi di un titolo decisamente divertente, il picchiaduro Namco risente di una certa semplicità, evidente soprattutto in alcuni incontri in cui per riuscire a vincere è sufficiente premere con continuità e rapidità sempre lo stesso tasto oppure eseguire sempre la medesima combinazione. Intendiamoci, *Soul Blade* rimane un titolo di altissimo livello, che però si addice maggiormente ai neofiti del genere piuttosto che ai veri e propri esperti.**

PRO...

- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Divertente e longevo*

CONTRO...

- *Struttura di gioco non impeccabile*
- *Qualche bug qua e là*

LA PAGELLA...

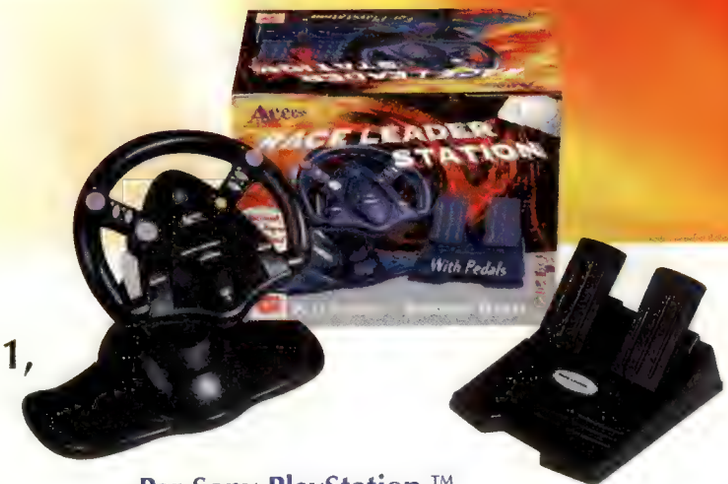
Grafica	**91**
Sonoro	**91**
Giocabilità	**88**
Longevità	**89**
Originalità	**80**

88

RACE LEADER STATION

VELOCITÀ

A TENUTA DI POLTRONA



Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.

Per Sony PlayStation ™

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc

distribuito da:

Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL.Rivenditori 0332/749050
FAX 0332/749090
http://www.dbline.it - email. info@dbline.it

Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it

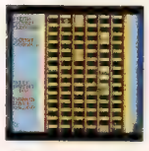
Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Clic communication

Retrogaming

BATTLEZONE: *OVVERO LA GUERRA VIRTUALE. QUANTI HANNO SPESO MESI, E UNA PILA DI CENTO LIRE, PER CERCARE DI RAGGIUNGERE, INVANO, IL VULCANO DELLO SFONDO?*



CRAZY CLIMBER: *"NON PUOI, NON PUOI!". AAARGHHH! VENIVA VOGLIA DI SPIACCARE L'ALTOPARLANTE. MA ALMENO CI SI FACEVA I MUSCOLI STRATTONANDO IN SU E IN GIÙ I DUE JOYSTICK...*

MAD PLANETS: *UAU, POSSO GUIDARE LA MIA ASTRONAVINA PER TUTTO LO SCHERMO, PROPRIO TUTTO!*

NIBBLER: *UNA VARIANTE DI* PAC MAN *SENZA ALCUN NEMICO. MANGIATE TROPPO, CRESCETE A DISMISURA E INTRUPPATE CONTRO IL VOSTRO STESSO CORPO. IL PRIMO GIOCO CHE INCITAVA ALLE PATOLOGIE ALIMENTARI?*

PARTE DODICESIMA: AL BAR PRIMA DEL CRASH

Entrare in una sala giochi prima del 1982 era un'esperienza da paura. In genere erano degli squallidissimi luoghi in periferia, frequentati da gente che di avanzo di galera aveva come minimo l'apparenza: in realtà non ho mai voluto approfondire, io ero uno di quei ragazzini con stampato in faccia "sono qui, derubatemi e picchiatemi"... Mai successo, per carità, ma non so se per puro caso o cosa. Nei bar erano timidamente comparsi i videogiochi, oltre ai classici flipper, a partire dal 1976, ma fu solo con ***Space Invaders***, e soprattutto con ***Pac-Man***, che i giochini si diffusero con regolarità e in modo capillare. Nel corso di una manciata di mesi il panorama videoludico "pubblico" si trasformò radicalmente: spuntarono nuove sale giochi qua e là come funghi, non solo nei luoghi di villeggiatura, ma anche nelle città, e per di più collocate bene in centro. E invece di essere fumosi luoghi malsani male illuminati con tavolacci da biliardo rattoppati, avevano l'aspetto di moderni centri multimediali, pieni di luci, musica e facce per bene. Insomma, videogiocare stava diventando un fenomeno di massa e socialmente accettabile. Il merito va soprattutto a ***Pac-Man***, gioco semplice e accattivante che attirava non solo i soliti maschietti, ma finalmente anche le femminucce di tutte le età. La "*Pac-Man fever*" che stava dilagando in tutto il mondo attirò l'attenzione dei media, generando ancora più interesse e curiosità verso i giochini elettronici. Articoli di giornale, trasmissioni televisive, canzoni pop, addirittura film come *Tron* e *L'ultimo Starfighter*, decretarono l'assurgere dei videogiochi a fenomeno di massa. Perfino la casalinga media veniva informata sul significato dei termini "*coin-op*" (macchina da bar a gettone, da *coin operated*, funzionante a moneta) e "muro" (livello di un gioco, mutuato dal successo di *Breakout*, dove un livello coincideva con un muro da abbattere) da ameni articoli apparsi su *TV Sorrisi e Canzoni* e altri simili pilastri della nostra cultura italiana. Il tutto prevedeva adeguati corollari di famosi psicologi e pseudo-esperti vari che si sentivano in dovere di avvertirci che i giochini, sopresa sorpresa, frantumano-il cervello-in-pappa e inducono, a scelta, a) "*a falciare sulle striscie i pargoli e le maestrine*" o B) "*a prendere a randellate le nonnette sulla sedia a rotelle*". Eccheppalle, lasciateci vivere. I bigotti parrucconi esistono da quant'è vecchio il mondo, e mai che si decidano a diventare una specie in via d'estinzione, accidempoli. Così sulle pagine dei quotidiani continuavano a comparire (male informati) attacchi contro la violenza nei videogiochi, ma iniziavano a spuntare anche, e sempre con maggiore regolarità, cronache di tornei e storie di ragazzini che battevano record mondiali di ***Pac-Man, Gyruss*** e ***Nibbler*** giocando per oltre 30 ore con le stesse cento lire. In questa rubrica ho già citato alcune pietre miliari della storia dei *coin-op*; eccovi ora altri giochi che hanno rappresentato una tappa importante, e in alcuni casi una vera e propria svolta, nel panorama del divertimento elettronico. E lasciatemi lanciare una Didimian-Pseudo-Provocazione: sapete cos'è la generazione del Baby Boom (quelli nati nel periodo tra la fine della II° Guerra Mondiale e i primissimi anni '60) e sapete cos'è la Generazione X (in teoria quella in cui dovrebbe rientrare il 95% dei lettori di SPC). Non so voi, ma io non mi sono ritrovato mai né nell'una, né tantomeno nell'altra; e soprattutto quel piffero di "X", ma che zimpa mi rappresenta? E se invece fossimo la Giochini Generation? Cresciuti coi videogiochi, sappiamo cavarcela benissimo con gingilli elettronici di ogni genere, in netto contrasto con le generazioni precedenti: si va dal poter programmare un videoregistratore senza nemmeno dare un'occhiata alle istruzioni allo smanettare col computer apprendendo l'uso di nuovo *software* quasi istantaneamente; dal non provare neppure un'ombra di panico nell'utilizzare un Bancomat fino allo sperimentare nuove tecnologie tipo *Internet Phone* appena se n'è conosciuta l'esistenza... Provate a pensare allo sconcerto e al panico dei vostri genitori quando, ad esempio, gli telefonate per chiedergli di registrarvi la puntata di *X-Files*, che voi siete via e ve ne siete dimenticati, e mi darete ragione. Corrono a ripassarsi l'intero libretto di istruzioni del VCR per la cinquecentesima volta. E cartoni animati giapponesi, fumetti, musica alterno/techno, *videoclip*, ecc., andrebbero visti come aspetti, secondari e collegati, del nostro essere Giochini Generation, dell' essere cresciuti martellati da immagini "attive", insofferenti alla passività caratterizzante i media delle generazioni precedenti.

Il filone fantascientifico è stato sin dall'inizio uno dei capisaldi del divertimento elettronico. Concepito inizialmente come uno ***Space Invaders*** tridimensionale in prospettiva, ***Tempest*** (Atari 1980) si trasformò invece in uno dei più originali e giocabili *arcade* del primo *boom*. Dal punto di vista tecnico vantava una notevole innovazione, uno schermo a vettori a colori denominato Quadrascan. Si manovra un'arma, il Blaster, che si muove lungo i perimetri esterni di una serie di figure geometriche, dal cui centro si arrampicano navi nemiche. Nulla di trascendentale, insomma, uno spara-spara che nella meccanica non si discostava poi molto dall'antenato ***Space Invaders***; ma ciò che lo contraddistingueva era una giocabilità estrema, unita a velocità e altissima capacità di assuefazione. ***Zaxxon*** (Sega 1982) trasportò il modello di *shoot'em up* orizzontale imposto da ***Defender*** e ***Scramble*** in una prospettiva pseudo-tridimensionale. Alcuni giochi, come ***Galaga*** (Namco 1981), non furono innovativi in senso proprio, ma seppero mescolare sapientemente elementi presi qua e là da altri titoli. In questo caso, il celebre ***Galaga*** (reso ancora più famoso dall'apparizione nel film *WarGames/Giochi di guerra*), sviluppò il concetto dell'invasione dello spazio a livelli successivi (*waves*, ondate) già presente in ***Space Invaders***, unendo l'attacco in picchiata in formazione di ***Galaxian*** (1980, sempre Namco) con l'incremento progressivo della capacità di fuoco e il variare di ogni singola formazione d'attacco di ***Moon Cresta*** (Nichibutsu 1980). ***Vanguard*** (SNK 1981) è da annoverare tra le pietre miliari della storia dei videogiochi per diversi motivi: la complessità del gioco in sé (uno *shoot'em up* a diversi livelli, sia a scorrimento orizzontale che verticale, caratterizzato da una buona varietà grafica), la complessità dei comandi (quasi peggio di ***Defender***: 4 pulsanti per muoversi e 4 tasti di sparo) e infine il parlato, una voce a dire il vero un po' cavernosa e non molto intelligibile, che comunque aveva il pregio di dare diverse informazioni effettivamente connesse alla meccanica di gioco (augurava buon viaggio, avvertiva del cambio di livello, e congratulava il giocatore per i buoni risultati). Non si trattava del primo *coin-op* parlante: qualche mese prima erano usciti ***Stratovox*** (Taito 1980) e ***Crazy Climber*** (Nichibutsu 1980) che facevano entrambi uso della sintesi vocale, ma in forma minima e peraltro assolutamente inutile ai fini della giocabilità. In ***Crazy Climber*** la stupida vocetta non faceva altro che ripetere "*Go for it!*" (*Avanti!*) oppure uno stupidissimo "*Non puoi!*" nella versione italiana, un meno comprensibile "*Wandalo!*", o qualcosa del genere, nella nobile lingua nipponica. Mitica sintesi vocale, invece, in ***Space Fury*** (Atari 1981), che aveva anche il pregio di esprimere a fine partita un giudizio sull'abilità del videogiocatore, di solito abbastanza umiliante. Meno innovativo, ma comunque pregevole, ***Gyruss*** (Konami 1983): il meccanismo dell'attacco a ondate e dell'armamento progressivo era quello di ***Galaga***, ma l'astronave che ruotava a 360° intorno allo schermo era scopiazzata da ***Tempest***. Notevole tuttavia per la giocabilità e il sonoro.
Un'evoluzione successiva dello stesso *concept* fu ***Mad Planets*** (Gottlieb 1983); ora l'astronave poteva muoversi liberamente su tutto il campo di gioco e ruotare su sè stessa... Oddio, anche quest'idea era stata presa a prestito da ***Asteroids*** (Atari 1980). Gli attacchi alieni divennero finalmente realistici, e in modo estremamente convincente (una bella prospettiva in prima persona con visuale dalla cabina di pilotaggio), con ***Star Wars*** (Atari 1983); la sensazione di immersione, di essere davvero ai comandi di un caccia TIE nella famosa scena del tunnel della Morte Nera, era estremamente coinvolgente,

anche se creata da una semplice grafica a vettori, il solito monitor a colori Quadrascan. Il merito era anche del comando analogico, un ibrido modulo di guida/pilotaggio di caccia, maneggevolissimo e istintivo. Lo scenario della battaglia in soggettiva era stato introdotto da un altro gioco Atari, ***Battle Zone*** (1980), in cui si pilotava un *tank* futuristico. Il concetto fu ripreso da ***Astron Belt*** (Sega 1983), il primo videogioco su *laser disc*: in questo caso tuttavia non si aveva una prospettiva dalla cabina di guida, ma il giocatore vedeva il proprio mezzo da dietro. L'astronave era generata in computer grafica, mentre lo sfondo era costituito da immagini video (un vecchio film di fantascienza giapponese) riprodotte dal disco al laser. Non molto giocabile, meccanico, ma il primo esempio di un'effimera categoria destinata a sparire relativamente presto, quella dei *laser games*.
Molto meglio ***Xevious*** (Namco 1983), *shoot'em up* a scorrimento verticale che introduceva il mirino per le bombe a terra, con una grafica spettacolare (per l'epoca, ma valida ancora oggi): aveva il grosso pregio di prevedere una serie di bonus nascosti che ne aumentavano di parecchio la longevità, torri che davano punti supplementari e bandierine che regalavano addirittura una vita in più, da "disseppellire" a suon di bombe. Generò dozzine di cloni, il migliore dei quali è certamente ***Megazone*** (Konami 1983), ahimé, non ancora emulato da nessuna parte.

Giochi e Cartoni Animati

Sin dalle origini (vedi ***Pong***) è esistito anche un filone non fantascientifico e tendenzialmente non-violento (per la gioia dei bigottoni di cui sopra, per cui però, tanto, anche sbatacchiare le palline qua e là con una racchetta era senza ombra di dubbio palesemente violento. *Get a life*...). Il legame coi cartoni animati fu molto evidente sin dai primi anni della rivoluzione videoludica: spesso c'erano personaggi presi dal mondo dei *cartoon* (come ***Popeye***, Nintendo 1982). In altri casi avvenne l'opposto: personaggi dei giochini divennero eroi di cartone (accadde ad esempio a ***Q*bert***, Gottlieb 1982). Il primo gioco a darci la sensazione di manipolare un vero e proprio cartone animato fu ***Donkey Kong*** (Nintendo 1981), emozione che poi fu davvero realizzata (ma con pesanti limiti) con l'introduzione della tecnologia del videodisco al laser. ***Astron Belt*** non ebbe molto successo in Italia, mentre spopolò ***Dragon's Lair*** (Starcom 1983), creato da Don Bluth, ex-disegnatore Disney che mise su il proprio studio di animazione. Era il primo gioco a costare la bellezza di 500 lire a partita e ricordo la frustrazione di averci buttato via un buon deca senza neanche riuscire a passare il primo livello, prima di riuscire a capire che no, non si controllava "tutto", bisognava solo fare la mossa giusta al momento giusto. Eppure imparare a giocare a ***Dragon's Lair*** voleva dire attirarsi l'attenzione, forse persino il rispetto, del pubblico dell'intera sala. E parecchia gente che non aveva mai messo piede in una sala veniva a vedere *"Il giochino nuovo che è proprio un cartone animato"*. Tra tutti i *laser games* mi piaceva in modo particolare ***Esh's Arunmilla***, bella animazione giapponese, e utilissima indicazione delle mosse da compiere tramite frecce luminose. Peccato che i giochi a disco laser abbiano provocato un crollo del mercato dei *coin-op* da bar contemporaneo al *crash* del mercato delle console da casa... Il seguito alla prossima puntata.

Guida Virtuale

I titoli di guida hanno in genere il pregio di essere immediati e di attrarre anche persone a cui normalmente non frega molto dei videogiochi. ***Turbo*** (Sega 1981) era un'evoluzione di ***Monaco GP*** (Sega 1980), un classico gioco a scorrimento verticale. ***Turbo*** trasferiva la prospettiva in 3/4, introduceva il cambio di scenari (città, campagna, montagna...). Molto più successo, perché più immersivo, ebbe ***Pole Position*** (Atari 1982): in questo caso l'auto era vista da dietro. Il primo gioco di corsa in soggettiva era stato ***Night Driver***, Atari 1976 (!!!), ma prima del *crash* solo tramite la grafica minimale dei vettori era possibile creare l'illusione di essere davvero al volante: per la grafica tradizionale *raster* bisognò aspettare ancora qualche manciata di anni, prima di riuscire a creare l'illusione "di esserci", di pilotare davvero. Nel 1983 ***Pole Position II*** aggiunse solo circuiti supplementari, migliorando l'aspetto visuale, mentre ***TX-1*** (Atari 1983) aumentò l'illusione di immersione con i suoi tre schermi avvolgenti.

I nuovi vivi a tutti i costi

Qix (Taito 1981), un concetto di gioco diverso da qualunque altro: si manovra un puntino che traccia linee geometriche e lo scopo è quello di coprire almeno il 75% dello schermo evitando di toccare delle specie di scintille luminose e una linea in movimento. ***Crazy Climber***, due joystick per scalare grattacieli; un'ottima ginnastica per le braccia, vi giuro. ***Robotron: 2084*** (Williams 1982), il concetto di ***Berzerk*** (sparare a dei robot in un labirinto) unito ad alta velocità, tonnellate di sprite e a un sistema di controllo a due *stick*, uno per il movimento e uno per lo sparo nelle 8 direzioni. E il primo videogioco a introdurre il concetto del radar, una mappa su cui seguire il movimento del proprio veicolo e di quelli avversari? C'è chi dice ***Defender*** (Williams 1980), ma secondo me è ***Rally X*** (Namco/Midway 1980), o forse il più oscuro ***Wizard of Wor*** (Midway 1980). E' difficilissimo ricostruire una cronologia precisa dei *coin-op*, specie in un epoca di estremo dinamismo tecnologico, in cui si dava minimo credito ai programmatori, la pirateria dilagava e perfino le riviste ufficiali non riuscivano a distinguere tra prodotti originali e taroccati (vedasi come esempio eclatante il falsissimo ***Puck-Man*** che troneggiava nelle classifiche di *Videogiochi*, la rivista). ***Subrock 3D*** (Sega 1983), il primo gioco da bar tridimensionale, nel senso di offrire un'illusione di profondità attraverso un visore incorporato, mascherato da periscopio, che funzionava sul meccanismo di quello del Vectrex, del Master System e del tragico Virtual Boy. Il gioco in sé non era nulla di speciale, una normale battaglia per mare e per aria (evitate l'unica versione da casa, per Coleco e Adam, *sucks real bad*. Privato dell'illusione 3D e degli *sprite* multicolore, ***Subrock*** aveva poca ragione di essere). ***Tron*** (Bally/Midway 1981), controlli fantascientifici per un gioco a 4 livelli, basato su un film Disney dedicato al mondo dei videogiochi. Uno dei primi a presentare 4 livelli assolutamente diversi, giocabile ed entusiasmante. E' uno dei miti dei retrogiocatori. ***Mario Bros*** (Nintendo 1983) offriva l'opzione a due giocatori in contemporanea: l'innovazione consisteva nel fatto che si poteva decidere di collaborare, oppure di ostacolarsi. Un ottimo modo per perdere amici o crearsi dei nemici.

Videogiochi in Italy

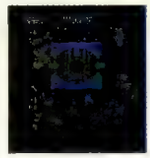
Nel '78 la Zaccaria di Calderara di Reno (BO), nata nel '69 e produttrice di flipper meccanici, creò ***Winter Sport***, il primo flipper elettronico tutto italiano. A quel punto il passo verso i videogiochi era breve e nel 1980 nacque ***Quasar,*** il primo gioco da bar *made in Italy*; dell'anno successivo è ***Laser Battle***, primo *coin-op* italiano a percorrere il cammino opposto nell'esportazione, da occidente a oriente invece che viceversa; e dell'83 è ***Money Money***. Sempre nell'83 troviamo ***Portraits*** della milanese Olympia, un nonviolentissimo safari fotografico che ebbe un buon successo grazie anche a un simpatico *gadget* incorporato: una macchina fotografica digitale che immortalava l'autore del record, per poi inserirne la foto nello schermo di presentazione.
Anche un quasi contemporaneo *coin-op* americano avrebbe dovuto prevedere la stessa opzione: in realtà la macchina fotografica fu eliminata in fase di test, non appena un recordman burlone ebbe la bella idea di far immortalare la sua faccia posteriore al posto di quella "canonica"... Altre ditte italiane nel settore dei *coin-op* erano Datel e Midcoin.

Retrogaps de Oystron

Il sogno di quasi tutti noi è poter acquistare un vecchio cabinato da bar da tenere in casa, magari proprio una delle pietre miliari della storia dei giochini. Se quest'opzione è tuttavia abbastanza improponibile e difficile da realizzare, se possedete un PC o un Mac e non vi siete ancora procurati il ***MAME***, siete tonni, stop. La maggior parte dei giochi di cui sopra sono disponibili in emulazione, rendendo la caccia alle versioni da console pre-*crash* completamente obsoleta. Per quanto riguarda le console di oggi, ma è OVVIO, la sola in grado di qualificarsi davvero come LA macchina per il retrogiocatore è la nostra amata PlayStation, grazie alle serie ***Arcade Classics, Namco Museum, Capcom Generations***. In Giappone perfino Irem e Nichibutsu hanno fatto uscire collezioni dei loro vecchi successi *coin-op*, e seguiremo l'evoluzione della serie ***Konami Antiques***, per ora limitata a riedizioni di conversioni per computer MSX.
See ya!

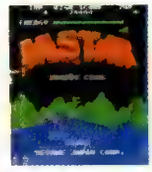
SIMONE "DIDIMO" BREGNI

PS: Permettetemi di annunciare il PRIMO, NUOVO videogioco TUTTO ITALIANO per... TAHDA! Atari VCS 2600. Si chiama ***Oystron***, l'autore è Piero Cavina, il gioco è ottimo, e lo potete trovare su: **http://www.primenet.com/~nickb/oystron.htm**. Piero ha anche vinto il primo *Stella Programming Award*, concorso indetto dai programmatori del migliore emulatore Atari 2600. Bravo Piero!!!



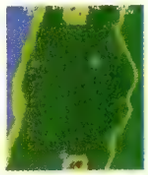
TRON: ***BELLO BELLO, SPECIE IL LIVELLO DI CORSA DELLE MOTO.***

VANGUARD: ***TANTI SCHERMI DIVERSI, TANTI ALIENI DIVERSI, UN MITO ANCHE SU ATARI 2600.***

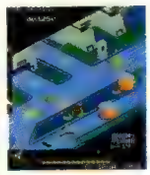


VASTAR: ***IL PRIMO GIOCHINO DA BAR BASATO SUI ROBOTTONI GIAPPONESI.***

WARLORDS: ***LA CARTUCCIA PER VCS TRASFORMATA IN GIOCO DA BAR QUALCHE ANNO DOPO, IL PRIMO A 4 GIOCATORI DAVVERO DIVERTENTE.***



XEVIOUS: ***QUANDO SI DECIDERÀ NAMCO A FAR USCIRE PER PLAY SOLVALOU, LA VERSIONE 3D DEL '90?***



ZAXXON: ***ORE PASSATE A CONTEMPLARE LA MERAVIGLIOSA GRAFICA PSEUDO-3D. NELL'82.***

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi, tutti originali: *Tekken 3* (Jap L 80.000), *Dead or Alive* (Jap L 80.000), *Bloody Roar* (Jap L 80.000), *SaGa Frontier* (Usa L 70.000), *Einhander* (Jap L 80.000), *Psychic Force* (Jap L 60.000), *Street Fighter EX Plus Alpha* (Jap L 50.000), *Gran Turismo* (Jap L 80.000), *Motor Toon GP 2* (Jap L 70.000), *DragonBall GT* (Jap L 70.000), *Rage Racer* (Jap L 60.000), *Tenchu* (Jap L 80.000), *Bio Hazard DC* (Jap L 70.000), *Bio Hazard 2* (Jap L 80.000) e *Xenogears* (Jap L 80.000).
Per informazion telefonare allo 0338/9130068 ore pasti e chiedere di **Alessio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi, originali e in ottime condizioni: *A-Train* (con *mouse* Sony) L 49.000, *Mech Warrior 2* L 49.000, *Air Combat* L 39.000.
Per informazioni telefonare allo 041/995341 e chiedere di **Alberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi inversione PAL: *Actua Soccer 2* (L 30.000), *Total NBA '96* (L 20.000), *Carnage Heart* (L15.000), *Fade to Black* (L 20.000). In blocco a L 50.000.
Per informazioni telefonare allo 0429/4435 ore pasti e chiedere di **Carlo.**

VENDO Sony PlayStation in versione PAL con joypad analogico originale Sony, cavo Scart e i seguenti giochi: *Cool Boarders 2, Resident Evil 2* (nuovo e in italiano), *Gran Turismo, Broken Sword 2* (dialoghi in italiano), *Ace Combat 2, Rage Racer, Street Fighter EX Plus, FFVII, TOCA* e *WipEout 2097*. Inoltre regalo scatola con 10 CD demo, porta-CD in plastica ed oltre 30 riviste del settore. Il tutto a L 600.000.
Per informazioni telefonare allo 0444/685641.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation PAL l'accoppiata *Actua Soccer/Actua Soccer 2* a sole L 90.000. I titoli sono provvisti di istruzioni e quasi mai usati.
Per informazioni telefonare allo 031/851642 e chiedere di **Emilio.**

VENDO per Sony PlayStation versione PAL i seguenti giochi, tutti in ottime condizioni: *Total NBA '97* (L 65.000), *The Lost World* (L 70.000), *Pandemonium 2* (L 70.000), *Wing Over* (L 65.000). Sono disposto anche ad un eventuale scambio con *Colony Wars*.
Per informazioni telefonare allo 0744/282641 ore pasti e chiedere di **Alessio.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: *Loaded* (L 20.000), *Suikoden* (L 40.000), *FIFA '97* (L 30.000), *Twisted Metal 2* (L 50.000), *Micro Machines V3* (L 40.000), *Tomb Raider* (L 50.000), *Final Fantasy VII* (L 60.000), *F1 '97* (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0761/573037 e chiedere di **Stefano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: *Suikoden* (Usa L 45.000) e *Rage Racer* (Pal L 45.000). Vendo inoltre *GameBoy Pocket* (L 55.000) e la cartuccia *Tin Tin in Tibet* (L 30.000). Sono anche disposto a scambiare *Suikoden* con *Wild Arms, Command & Conquer* o *Final Fantasy Tactics*. Oppure GB + cartuccia con: *Tobal 2, Soul Blade, KoF '95, Castlevania* o *Action Replay* per PlayStation.
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di **Enzo.**

VENDO Nintendo 64 (Jap) con *Mario 64, Top Gear Rally* e *memory card* a L 399.000. Inoltre vendo per PlayStation *OddWorld* e *Broken Sword 2* a L 40.000 l'uno e *Resident Evil 2* a L 65.000.
Per informazioni telefonare allo 0421/679364 e chiedere di **Luca.**

VENDO Sony PlayStation universale + 2 joypad + 5 giochi originali tra cui *Tomb Raider* e *Total NBA '97*. Il tutto, perfettamente funzionante e compreso di cavetteria varia e imballi originali, a L 350.000.
Per informazioni telefonare allo 0871/890184 e chiedere di **Alessandro.**

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: *Resident Evil* (L 55.000), *Tomb Raider 2* (L 70.000), *Resident Evil 2* (L 75.000), *FIFA '98* (L 65.000), *Formula 1 '97* (L 55.000). Scambio eventualmente con *Winning Eleven 3* (Jap).
Per informazioni telefonare allo 06/9350885 e chiedere di **Francesco.**

VENDO per Sony PlayStation il gioco *Kick Off World* seminuovo (usato 3 volte) a L 95.000 comprese spese postali.
Per informazioni telefonare allo 0338/8023630 e chiedere di **Denis.**

VENDO per Sony PlayStation: *Tohshinden 2* (NTSC L 25.000), *Motor Toon GP* (NTSC L 20.000), *Rockman X 3* (NTSC L 30.000, *Sailor Moon S* (NTSC L 30.000).
Per informazioni telefonare allo 02/57400262 e chiedere di **Giorgio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: *V-Rally* (L 50.000) e *Street Fighter EX Alpha Plus* (L 40.000).
Per informazioni telefonare allo 010/3724003 ora di cena e chiedere di **Alberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: *Resident Evil 2* (PAL L 70.000 / Usa L 75.000), *Broken Sword* (PAL L 40.000), *SF Alpha* (PAL L 40.000), *Tomb Raider 2* (PAL L 65.000), *FIFA '98* (PAL L 55.000), *Bloody Roar* (PAL L 55.000), *DragonBall Legend* (Jap L 70.000). Scambio anche due titoli a scelta con: *Pocket Fighter* (Jap) o *Winning Eleven 3* (Jap). Vendo inoltre joypad originale Sony a L 29.000.
Per informazioni telefonare allo 0835/980319 e chiedere di **Emanuele.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli a L 50.000 l'uno: *Tomb Raider 2, Broken Helix* (Usa), *Resident Evil DC* (Usa). Sono disposto ad eventuali scambi con *Pandemonium 2, Sampras Extreme Tennis, Castlevania*.
Per informazioni telefonare allo 0338/7743392 e chiedere di **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: *X-Com, OddWorld, Fade to Black, C&C, ISS Pro, Blazing Dragons, WarHammer, Tekken, Toshinden 2, Raiden Project, V-Rally, Street Fighter the Movie.* Vendo inoltre *Destruction Derby 2* (Usa).
Per informazioni telefonare allo 049/9386785 dalle 19 alle 22 e chiedere di **Paolo.**

VENDO per Sony PlayStation: *Moto Racer* (PAL L 50.000), *Super Robot Shooting* (Jap L 60.000), *Street Fighter Collection* (Jap L 60.000).
Per informazioni telefonare allo 06/9693018 ore pasti e chiedere di **GianPietro.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i titoli PAL: *Madden NFL '98, Actua Soccer 2, WarCraft 2, F1 '97, PGA Tour Golf '97, Jonah Lomu Rugby, Namco Tennis Smash Court, NBA In the Zone* con altri titoli preferibilmente sportivi.
Per informazioni telefonare allo 0585/499044 e chiedere di **Armando.**

VENDO per Sony PlayStation PALI i seguenti giochi a L 25.000 l'uno: *Air Combat, Rayman* e *Ridge Racer*. Annuncio valido per la sola zona di Udine e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 0432/46215 e chiedere di **Niccolò.**

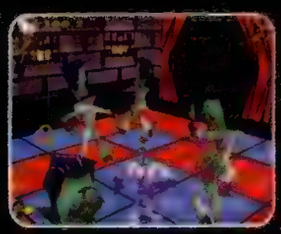
VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi i versione PAL: *Crash 2* (L 50.000), *Tomb Raider* (L 40.000), *Total NBA '96* (L 40.000), *Tekken* (L 30.000), *WipEout* (L 25.000), *FIFA '96* (L 20.000), *Int. Track & Field* (L 35.000) oppure in blocco a L 210.000.
Per informazioni telefonare allo 0931/790152 ore pasti e chiedere di **Sebastiano.**

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali ed in versione PAL: *Diablo, Gran Turismo, One, Breath of Fire 3, Alundra* (italiano) e *Grand Theft Auto.* Vendo inoltre *Adidas Power Soccer 2* in versione PAL e *Colony Wars*. Sono disposto anche ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 02/4404508 ore pasti e chiedere di **Andrea.**

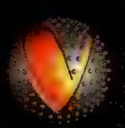
COMPRO Sony PlayStation nuovo modello (5502/7002) europea, con massimo tre mesi di vita, completa di joypad, cavi riginali, imballi (eventuali accessori) a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David.**

SCAMBIO per Sony PlayStation DeathTrap Dungeon (PAL) in condizioni perfette con uno dei seguenti titoli PAL: *Virtual Pool, Herc's Adventure, Riven, Suikoden, Final Fantasy VII, Alundra, DiscWorld 1* e *2*.
Per informazioni telefonare allo 0921/562424 ore pasti e chiedere di **Rosario.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.



EARTHWORM JIM 3D



Interplay

NINTENDO 64

PlayStation

PC CD ROM

MANUALE IN ITALIANO

E' Lui! E' tornato!
E questa volta è fuori controllo!
Il signore degli anellidi ha letteralmente perso la testa!!
Earthworm Jim si presenta alle nuove generazioni con una prorompente grafica 3D, incredibili puzzle e una comicità senza precedenti.

- **13 nuove armi originali per sbarazzarsi anche dei nemici più agguerriti.**
- **6 ambientazioni uniche per esplorare la mente di Jim e aiutarlo a ritrovare il controllo.**
- **Incredibili e strampalati nemici in sintonia con l'atmosfera dei livelli.**
- **Completa libertà di movimento e di interazione con gli scenari di gioco.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Guida a Gran Turismo

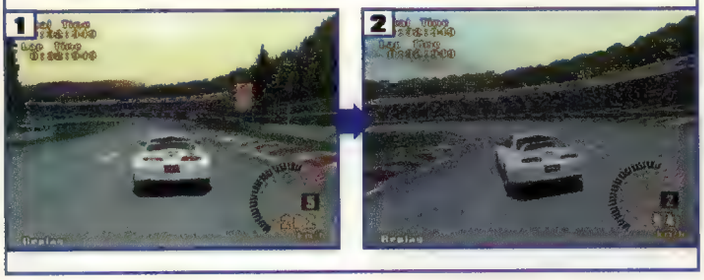
2° Parte

Come annunciato lo scorso mese, ecco finalmente a voi la seconda e ultima parte del ***miglior gioco di guida mai uscito*** *su console.* ***Gentlemen, start your engines...***

PATENTE A

ESERCIZI DI CURVA – PARTE 1

Prendete la prima curva allargando. State sulla destra, frenate a fondo dopo il secondo cartello quindi iniziate a curvare una volta in prossimità del terzo segnale. Fatto ciò lasciate il freno e uscite dando gas.



ESERCIZI DI CURVA – PARTE 2

Superata la prima curva iniziate a spostarvi verso sinistra fin quando non sarete con le ruote esterne sui cordoli. Impostate la traiettoria a circa 60 km/h, assicurandovi di uscire dritti in modo da poter riaprire immediatamente il gas.

ESERCIZI DI CURVA – PARTE 3

Premete il pedale a tavoletta e superate lo stadio sgasando come dei dannati. Per la curva a sinistra sollevate il piede dall'acceleratore quindi, non appena siete in prossimità del tornante, frenate a fondo facendo attenzione a non bloccare le ruote. Cercate di avere sempre la macchina sotto controllo e percorrete la curva a destra a non più di 100 km/h.

1 Togliete il piede dall'acceleratore... ora! 2 Aspettate a curvare: dovete lasciare giù un po' di copertoni. 3 Andate più forte e vi troverete fuori pista!

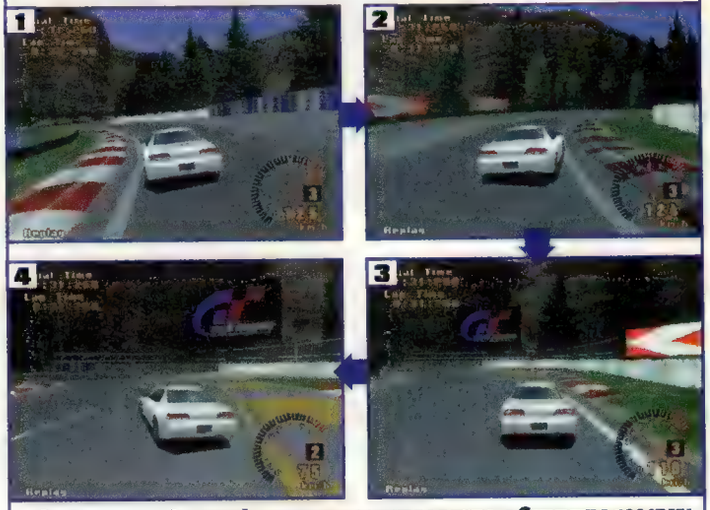
CURVE MULTIPLE – PARTE 1

La chiave del successo è quella di impostare sempre la corretta traiettoria, altrimenti sarete subito fuori. Il primo tratto va affrontato stringendo da destra a sinistra a una velocità di circa 120 km/h, quindi cambiate lato e procedete. Non accelerate lungo i brevi rettilinei fra un tornante e il successivo: limitatevi a usare i freni tenendo sempre la vettura sotto controllo.

1 Curva 1: a sinistra dentro il tunnel. Non superate i 120 km/h. 2 Curva 2: attraverso le rocce. Molto stretta: scendete fino a 100 km/h. 3 Curva 3: una chicane sinistra-destra. 4 Curva 4: iniziate a curvare a sinistra quando siete ancora nel tunnel. Raggiunto il cartello giallo scendete a 130 km/h.

CURVE MULTIPLE – PARTE 2

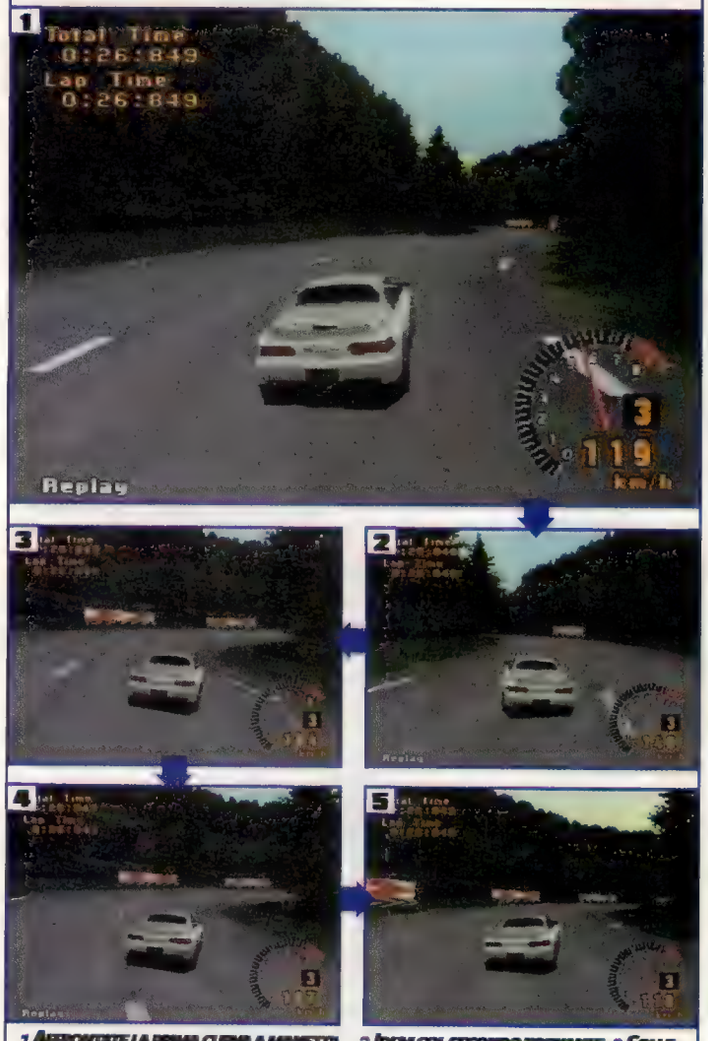
Accelerate fino a raggiungere i 130 km/h e lanciatevi nella prima curva. Mantenete costante la velocità e spostatevi a destra. Rallentate fino ai 100 km/h, quindi seguite la linea gialla a bordo pista fino all'ingresso del tunnel. Ora non vi resta che dare gas fino all'arrivo.



1 Prima curva. 2 A velocità costante spostatevi a destra. 3 Scendete a 100 km/h il più rapidamente possibile. 4 Iniziate a curvare in prossimità del cartello.

CURVE MULTIPLE – PARTE 3

Evitate di frenare, ma lanciatevi eseguendo un movimento sinistra, destra, sinistra. Fatto ciò sollevate il piede dall'acceleratore per il tornante successivo a destra e infine affrontate l'ultima curva a circa 100 km/h. Dopo il tunnel preparatevi ad un'altra curva a destra da percorrere a 110 km/h. Una volta fuori date gas e infilatevi in un'altra galleria facendo attenzione a impostare la traiettoria per la successiva curva a sinistra.



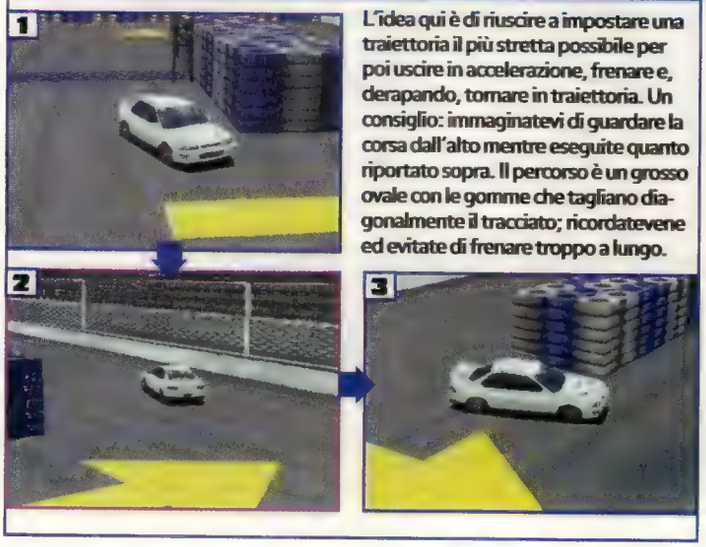
1 Affrontate la prima curva a manetta... 2 Idem col secondo tornante. 3 Sollevate il piede dall'acceleratore. 4 Rallentate fino ai 110 km/h. 5 Assicuratevi di avere una linea sufficientemente stretta prima di affrontare questa sezione.

TEST FINALE

Per le prime due curve mantenete una velocità decisamente elevata fino a quando non uscirete dalla zona dello stadio. Non appena la strada comincia a salire levate il piede dall'acceleratore. Procedete diritti, frenate e impostate la traiettoria a destra a circa 110 k/h. Una volta fuori riaprite il gas e affrontate una rapida serie di tornanti sinistra–destra–sinistra. Infine scendete a 80 km/h e affrontate anche l'ultima curva.

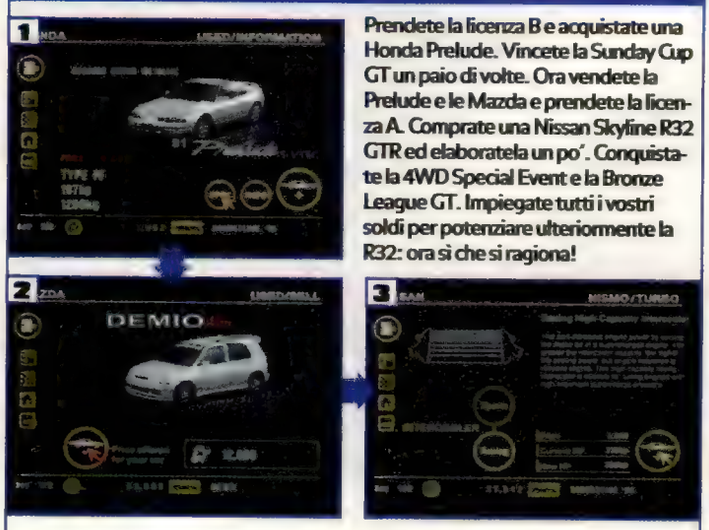
1 Tenete una buona traiettoria e potrete affrontare questo tornante a 160 km/h. 2 Via l'acceleratore qui. 3 Raddrizzate prima di frenare o finirete fuori. 4 Aprite il gas e stringete usando i cordoli. 5 Arrivate a 80 km/h per l'ultima curva.

TECNICHE AVANZATE



L'idea qui è di riuscire a impostare una traiettoria il più stretta possibile per poi uscire in accelerazione, frenare e, derapando, tornare in traiettoria. Un consiglio: immaginatevi di guardare la corsa dall'alto mentre eseguite quanto riportato sopra. Il percorso è un grosso ovale con le gomme che tagliano diagonalmente il tracciato; ricordatevene ed evitate di frenare troppo a lungo.

VITTORIA!



Prendete la licenza B e acquistate una Honda Prelude. Vincete la Sunday Cup GT un paio di volte. Ora vendete la Prelude e le Mazda e prendete la licenza A. Comprate una Nissan Skyline R32 GTR ed elaboratela un po'. Conquistate la 4WD Special Event e la Bronze League GT. Impiegate tutti i vostri soldi per potenziare ulteriormente la R32: ora sì che si ragiona!

TOP CARS

NISSAN R32 / R33 GT-R

E' una macchina dotata di grandi prestazioni che con un paio di piccoli ritocchi può diventare il bolide più potente di tutto il gioco. Preparato a dovere questo giocattolo eroga infatti 969 cv. Si tratta della scelta migliore per le varie coppe, le 4WD le gare FR, il Mega, il Tuned Event e lo Stage 11 Tuned.

MITSUBISHI FTO

Vincete la gara JapanVs US con un mezzo giapponese e la FTO LM sarà vostra. Si tratta della macchina meglio bilanciata di tutto il gioco, l'ideale per le corse US Vs Japan e Japan Vs British, la Valley 3000 e la Stage 11 Racing. La versione GP-R è perfetta per le FF e le gare Lighweight.

Mitsubishi FTO LM Edition: una macchina davvero ben bilanciata.

Mistubishi FTO GP-R: l'ideale per vincere la FF e le gare Lightweight.

CHRYSLER DODGE VIPER GTS-R

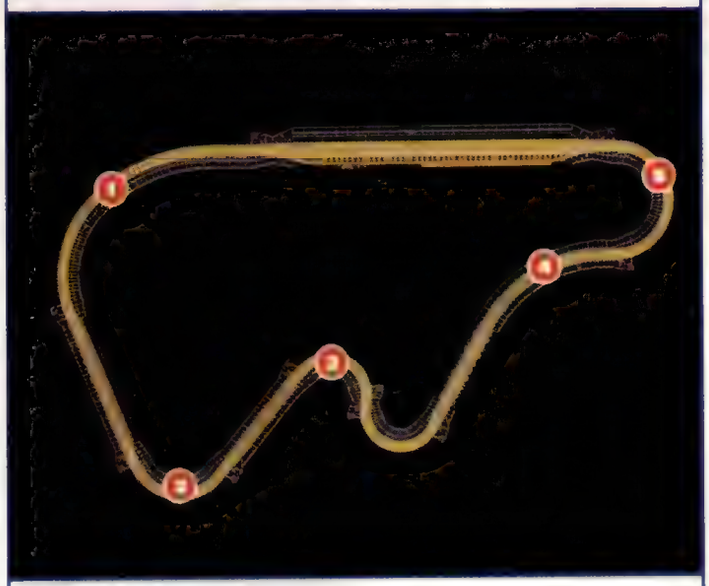
Vincete la gara US Vs Japan con un bolide americano e potrete beccarvi questo gioiellino. E' una versione potente come la Viper RT/20, ma più leggera, il che la rende perfetta per la Britain Vs US e la Normal Car Special Event. Occhio però: la trazione posteriore non è uno scherzo da controllare. Per questo vi consigliamo di fare un salto in officina e aumentare il *grip*.

AUTO USATE

Ogni volta che parteciperete a una gara l'orologio del gioco scatterà avanti di un giorno. Ogni 10 giorni tutte le case con macchine di seconda mano (Mistubishi, Honda, Subaru, Nissan, Toyota e Mazda) aggiorneranno i loro listini. Tenete sempre sott'occhio la lista della macchine d'occasione e vedrete che, con un po' di pazienza, riuscirete a scovare degli affari davvero appetibili.

PATENTE A INTERNATIONAL

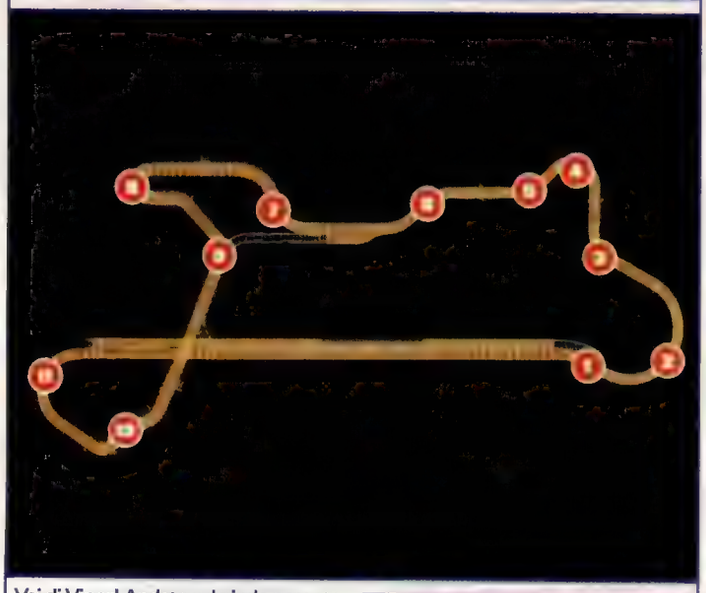
HIGH SPEED RING



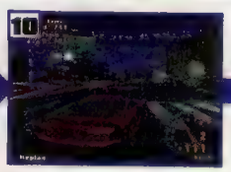
Il presente tracciato non comporta grossi inconvenienti. L'unica cosa veramente importante è riuscire a mantenere il controllo della macchina durante le curve a "S" (i punti 3 e 4 sulla mappa). Fate inoltre attenzione a non affrontare l'ultimo tornante con troppa foga altrimenti correrete il rischio di perdere lungo il rettilineo finale.

1 Avanti a tutta velocità. 2 Entrate in curva a 140 km/h per uscire a 160 km/h. 3 Scendete a 130 km/h e mantenete la velocità costante per tutta la "S". 4 Non togliete il piede dal gas. 5 Frenate a 150 km/h quindi lanciatevi lungo il rettifilo.

SS ROUTE 5



Vai di Viper! Andate col piede pesante sgommando e derapando per riprendere il controllo una volta fuori dai vari tornanti. Occhio alla "S" finale: se colpirete il muro fuori dalla seconda curva, farete fatica a recuperare. Seguono un paio di curve molto secche da affrontare sia in derapata che frenando. Rallentate quindi premete ◉ non prima di aver recuperato il controllo del mezzo.

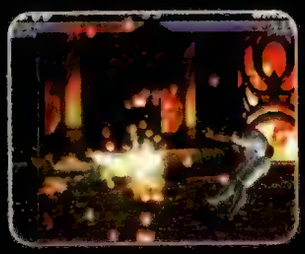


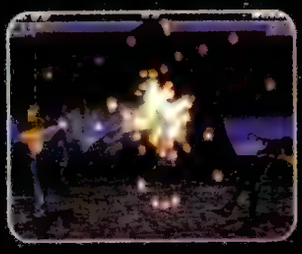
1 Togliete il piede dall'acceleratore e preparatevi ad affrontare la prima curva. 2 Entrate nel tunnel a circa 150 km/h per accelerare una volta a metà. 3 State tra i 140 e i 150 km/h per questo passaggio. 4 Impostate la traiettoria e scendete a 105 km/h. 5 Non rallentate. 6 Prendete questo tornante sinistra-destra a manetta. 7 Scendete fino a 130 km/h. 8 Frenate a fondo quando la strada sale ed entrate in curva a 80 km/h. 9 A manetta. 10 Scendete a 110 km/h quindi dentro nella "S". 11 Calmi fino a quando non sarete dritti, poi via lungo il rettifilo.

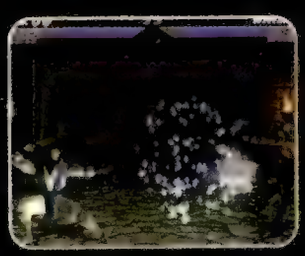
GRAND VALLEY

Niente panico e state calmi. Entrate nelle curve alle giuste velocità ed accelerate una volta fuori. Diversi tornanti risultano letali se affrontati a velocità eccessive. State quindi sciolti: tenete le traiettorie e tirate avanti tranquilli.

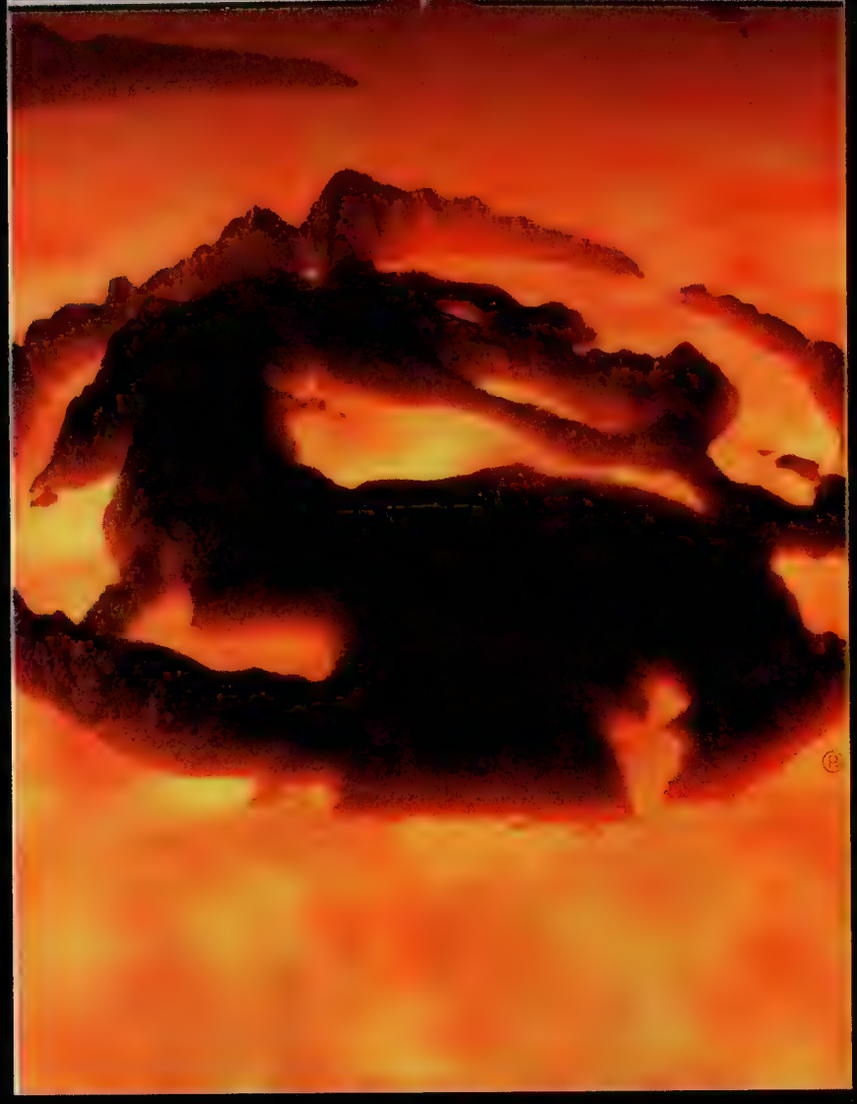
1 Curva a sinistra, premete il freno lungo il breve rettifilo. 2 Entrate a 105 km/h e uscite a 120 km/h. 3 Tagliate sui cordoli, mantenete la traiettoria e accelerate. 4 Semplice curva da destra a sinistra. 5 Frenate a fondo ed entrate a 80 km/h. 6 Affrontate il tornante a 140 km/h. 7 Frenate fino a 130 km/h. 8 Scendete a 60 km/h ed entrate nel tunnel a 100. 9 Rallentate prima di entrare in traiettoria. 10 Accelerate nel tunnel e scendete fino a 140 km/h. 11 Affrontate questa sezione fra gli 80 e i 100 km/h. 12 Massima potenza. 13 Procedete a velocità sostenuta.

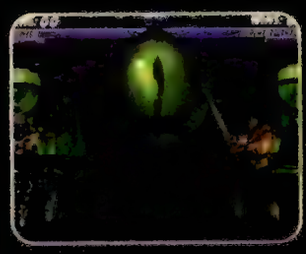






MORTAL 4 KOMBAT





PC CD ROM

PlayStation

MANUALE IN ITALIANO

SE SEI UN COMBATTENTE VERO, QUESTO È IL MOMENTO DI DIMOSTRARLO!

Millenni fa, in un combattimento con la malvagia divinità conosciuta come SHINNOK, io fui responsabile della scomparsa di un'intera civiltà. Per liberare tutti i regni dalla minaccia di SHINNOK, intrapresi una battaglia che fece sprofondare la Terra in un'epoca buia, ma bandì SHINNOK in un limbo chiamato Netherealm.
Ora, dopo la sconfitta di Shao-Khan da parte dei guerrieri della Terra, SHINNOK ha tentato di forzare i confini che lo legano al limbo dove è segregato. Dopo innumerevoli sforzi, durati secoli e secoli, il malvagio è riuscito a spezzare i sigilli e a fuggire dalla prigione che gli era stata riservata. Ancora una volta, la battaglia sta per cominciare. Ma questa volta solo un mortale può essere l'artefice della sconfitta del crudele SHINNOK.

QUESTE SONO LE PAROLE DI RAIDEN...

- 15 personaggi diversi, provenienti dalle tre precedenti saghe.
- Moltissimi segreti che hanno caratterizzano da sempre la saga di Mortal Kombat.
- Fatality, mosse a sorpresa, armi e chi più ne ha più ne metta!

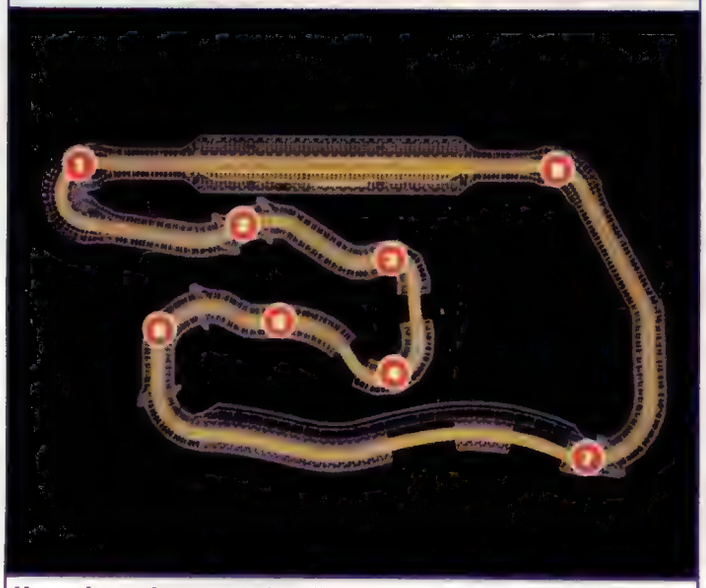
HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

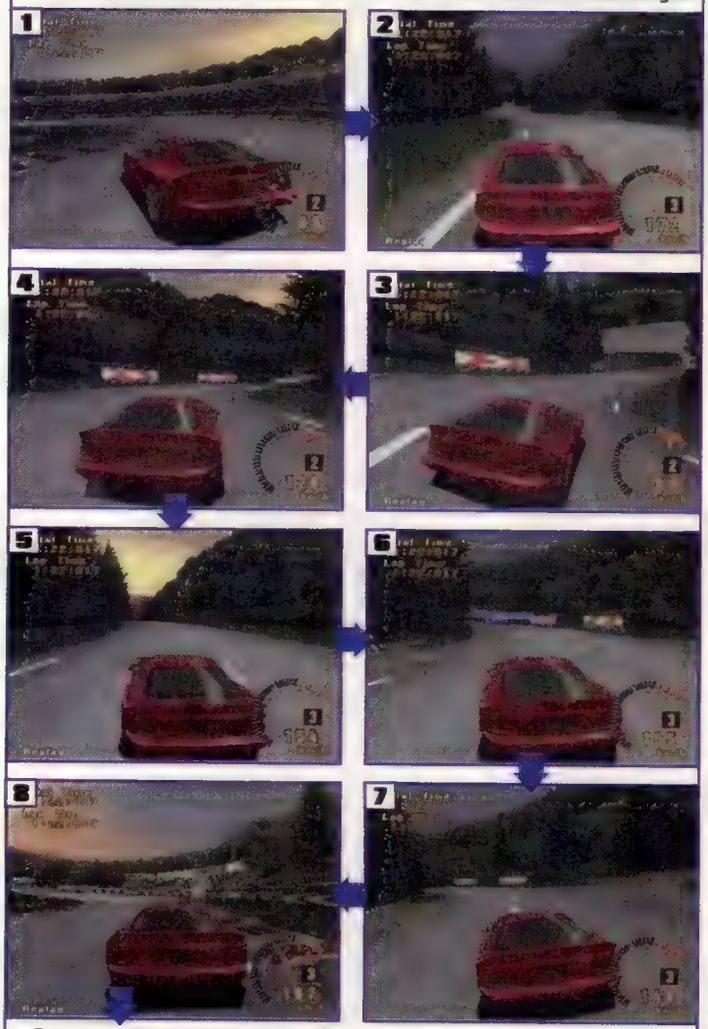
www.halifax.it

Tutti i diritti sono riservati e tutti i marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

DEEP FOREST

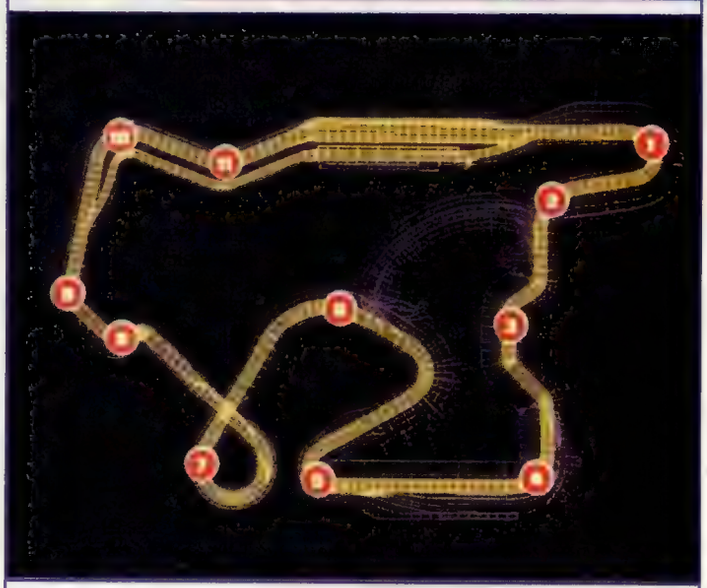


Un tracciato molto tortuoso che, affrontato con la Viper, metterà a dura prova le vostre abilità di pilota. Importante la quinta curva: per superarla senza eccessivi rischi togliete il piede dall'acceleratore e tenete la traiettoria. Evitate brusche frenate o manovre secche altrimenti correrete il rischio di finire lunghi.

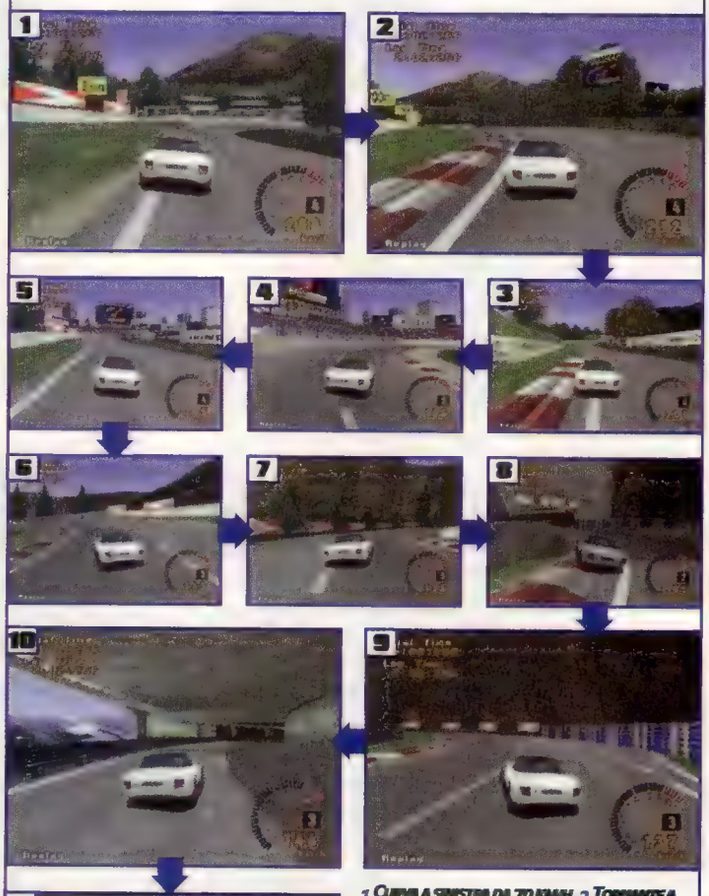


1 Rallentate fino a 90 km/h e derapate verso sinistra. 2 Velocità massima per questa serie di curve sinistra–destra–sinistra. 3 Scendete a 90 km/h e mantenete la velocità costante. 4 Scendete a 120 km/h e tenete la velocità fino a quando non raggiungerete il tunnel. 5 Posizionatevi a sinistra e accelerate a metà curva. 6 Due curve molto dure a sinistra da affrontare a non più di 150 km/h. 7 Dopo altri due tunnel affrontate il tornante a sinistra a 140 km/h. 8 Una curva secca da percorrere a 160 km/h per accelerare una volta giunti sul rettilineo.

AUTUMN RING



Un percorso piuttosto complicato. Le curve a gomito qui saranno all'ordine del giorno. Stampatevi bene nella mente la mappa di questo tracciato per avere un'idea di dove e quando frenare. Nella sezione delle chicane dosate l'uso dell'acceleratore ed evitate di saltare su e giù dai cordoli. La curva numero 8 sarà il punto cardine del tracciato: cercate di mantenere alto il numero dei giri altrimenti uscirete troppo lentamente.



1 Curva a sinistra da 70 km/h. 2 Tornante a sinistra da 130. 3 Tenete i 120 per questa serie di curve destra-sinistra-sinistra-destra. 4 Ritardate l'ingresso nel tornante. 5 Altra curva secca. Scendete fino a 70 km/h e accelerate in uscita. 6 Rallentate ed entrate a sinistra. Tenete i 110. 7 Rallentate fino a 100 km/h. 8 Ignorate il tornante a sinistra e affrontate la curva a destra a 120 km/h. 9 Curva secca a destra da 100 km/h. 10 Rallentate e impostate la traiettoria a 120 km/h. 11 A tutta manetta prima a sinistra e poi destra.

dalla redazione di

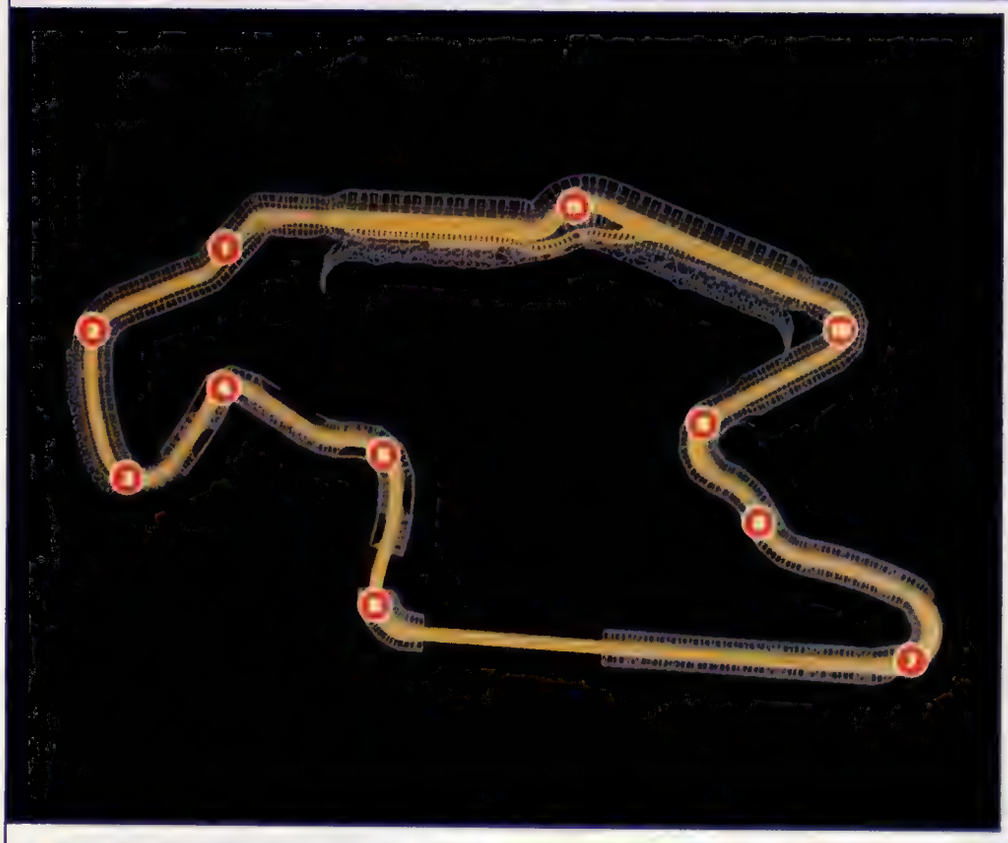
SUPER PLAYSTATION

la rivista di trucchi e soluzioni per la tua PlayStation

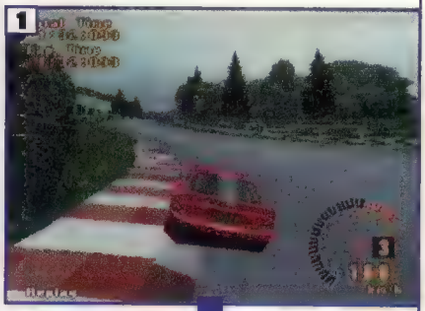
- actua ice hockey
- alundra
- bomba '98
- cardinal syn
- diablo
- forsaken
- gex: enter the gecko
- grand theft auto
- gran turismo
- tekken 3
- world cup '98
- world league soccer
- ...e molto altro!

in edicola a sole 9.900 lire

TRIAL MOUNTAIN



In questo percorso dovrete riuscire a mantenere una velocità elevata anche nelle curve più strette, il che potrà essere fatto seguendo precise traiettorie e utilizzando i cordoli. I punti cruciali sono: la curva 8, la 9 dove dovrete rallentare con calma, e la 12 dove non dovrete utilizzare i freni.

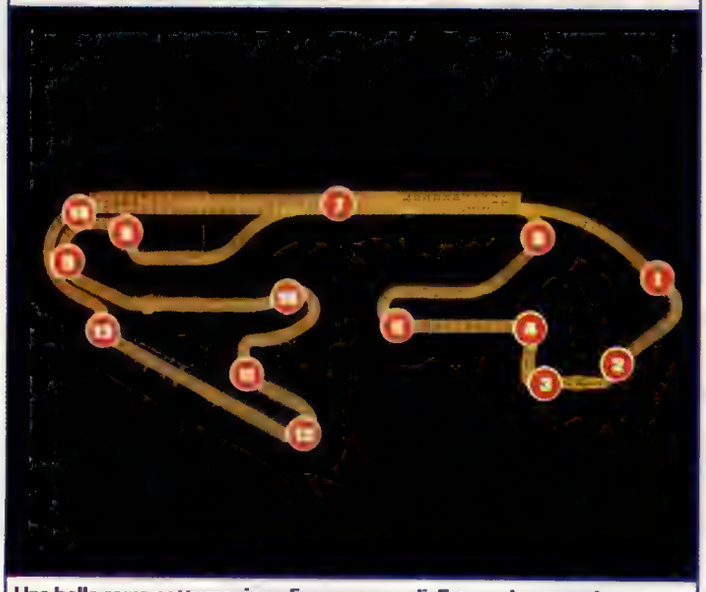


1 Procedete tranquilli. 2 Curva semplice a sinistra. 3 Scendete a 130 km/h e usate i cordoli. 4 Frenate ed entrate in traiettoria a non più di 90 km/h. 5 Buttatevi a sinistra e scendete fino ai 130. 6 Tagliate a sinistra e uscite dal tunnel quindi giù fino a 140 km/h. 7 Dopo un breve rettilineo, lunga curva a sinistra da 120 km/h. 8 Affrontate la curva a destra a manetta, quindi rallentate a 120 per quella a sinistra. 9 Seguite la traiettoria e percorrete questa curva a circa 150 km/h. 10 Date gas quindi calate fino ai 155. 11 Una chicane sinistra-destra da 70 km/h. Occhio ai cordoli.

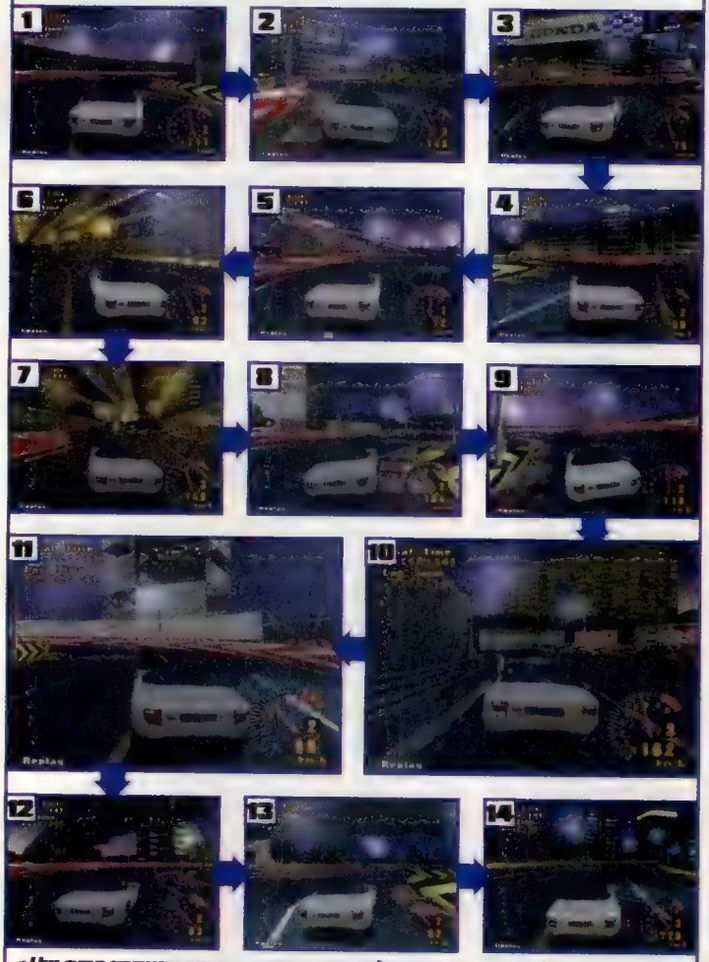
BELLA, BELLISSIMA ANZI

IN EDICOLA

SS ROUTE 11

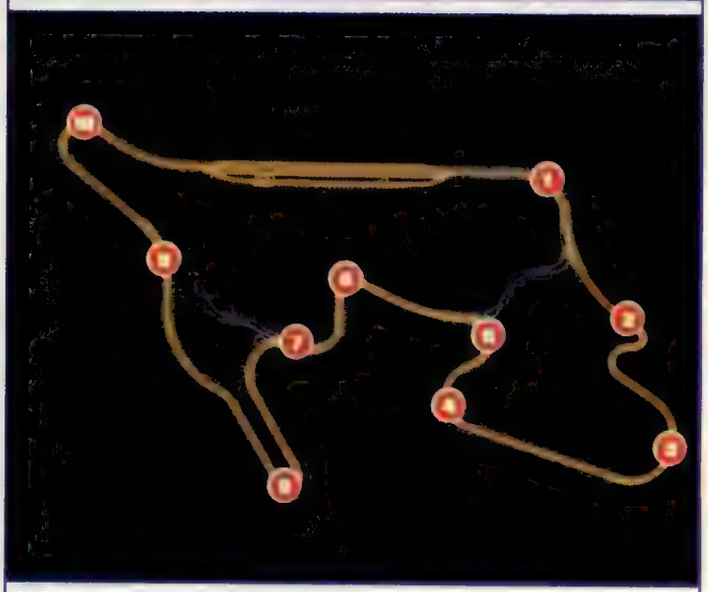


Una bella corsa notturna ricca di curve e angoli. Fate molta attenzione, derapate e cercate di mantenere sempre una traiettoria ottimale. Nel caso utilizziate il freno a mano prestate particolare attenzione alla chicane che si trova a metà percorso. Sfruttate i cordoli e il vostro test sarà finito.

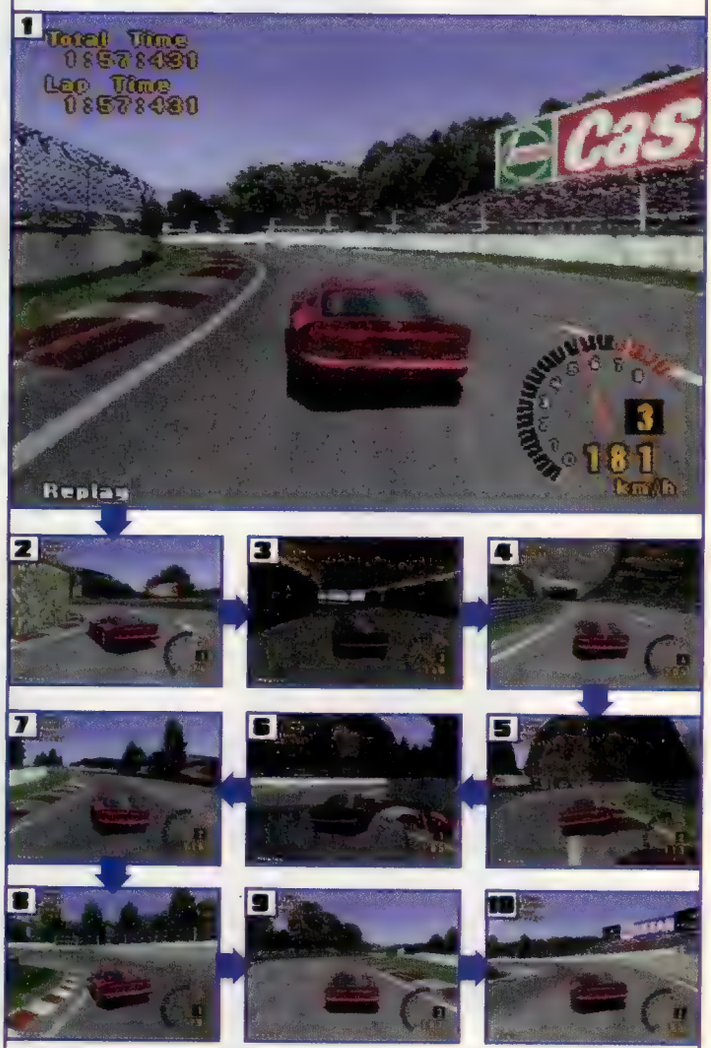


1 Una curva semplice a destra con un tornante più secco da 110 km/h. 2 Tagliate a sinistra rapidamente ed entrate nella seconda metà del tornante a 145 km/h. 3 Curva a destra a 75 km/h prestando attenzione all'uscita. 4 Procedete dritti e tagliate sui cordoli a 90 km/h. 5 Qui rallentate fino a 70 km/h oppure usate il freno a mano. 6 Curva lunga a sinistra. Affrontate l'ultima sezione a 100 km/h. 7 Una chicane da 150. 8 Dopo una sezione alquanto tesa scendete fino a 100 km/h per un'altra chicane. 9 Altra curva lunga a sinistra. 10 Rallentate fino ai 90, curvate a sinistra quindi di colpo a destra. 11 Due curve a sinistra da affrontarle come se si trattasse di un unico tornante a 90 km/h. 12 Curva lunga a destra. Rallentate fino a 80 oppure usate il freno a mano. 13 Chicane secca sinistra–destra. Entrate a 80, sfruttate i cordoli quindi uscite accelerando fino ai 100. 14 Mantenetevi nella posizione sinistra del tracciato per poi aprire il gas una volta giunti a metà tornante.

GRAND VALLEY 2



All'inizio questo tracciato sembra semplice, ma una volta nel vivo le cose cominceranno a farsi molto difficili. Aspettatevi diverse escursioni sul manto erboso e affrontate le curve 3 e 4 con calma e sangue freddo. Per la vostra patente cercate di passare sul ponte almeno a 170 km/h.



1 Percorrete questa prima chicane a 180. 2 Frenate a fondo quindi a sinistra a 75 km/h. 3 Entrate nel tunnel a 140 km/h. Date gas non appena vedete il paesaggio. 4 Frenate ed entrate nel tunnel a 110 km/h. 5 Una curva lunga a destra che vi porterà via secondi preziosi. Percorretela a 110. 6 State a destra quindi buttatevi all'interno della curva. Uscite tenendo gli 85 km/h. 7 Qui non fatevi prendere dalla fretta e rimanete sempre alla corda. 8 Dritti a 90 km/h. 9 A manetta per questa serie di tornanti destra–sinistra–destra. 10 Frenate appena la strada comincia a salire. Tenete la corda a non più di 100 km/h quindi aprite il gas e via!

Per il tuo computer è sta per iniziare una nuova stagione.

Jackson Libri presenta i nuovi libri di informatica che aumenteranno le tue conoscenze e le possibilità del tuo computer.

JACKSON LIBRI

Guida a World League Soccer

Bene, ora che siete in possesso di ***una delle migliori simulazioni calcistiche disponibili per PlayStation*** *non vi resta che accattarvi un buon CT, allenarvi e lanciarvi poi alla conquista dell'ennesimo* ***Mondiale****. Guarda caso, qui a* **SPC** *abbiamo proprio l'allenatore che fa al caso vostro...*

RETE!!!

Anche se vi trovate in difficoltà, non cominciate a sparare delle bombe dalla distanza sperando che qualcuna finisca prima o poi all'angolino. Ci sono delle tecniche migliori per uscire vincitori. Per prima cosa allenatevi con l'*aftertouch*. Scendete in diagonale quindi scagliate un tiro (●) all'indirizzo dell'estremo difensore avversario quindi andate di effetto (⬅ ➡). Dopo un po' di allenamento diverrete tanto abili da allontanare la palla dal portiere, mandandolo così fuori tempo e lasciando la porta sguarnita. Un altro metodo per segnare sono i cross. Mettete la palla dentro con il giocatore appena fuori dall'area (R1) quindi andate con un tiro al volo!

1 Scorrazzare per il campo senza un briciolo di strategia non vi porterà da nessuna parte. 2 Avvicinatevi alla porta in diagonale. 3 Tirate (●) e poi date l'effetto (⬅ ➡). 4 Il portiere è fregato! 5 Oppure crossate (R1) da questa posizione. 6 Premete il tiro (●) prima che la palla raggiunga il bersaglio... 7 Il vostro uomo si troverà così solo davanti alla porta.

CALCI E SCIVOLATE

Anche se la cosa potrà procurarvi un incredibile senso di goduria, falciare un avversario alle spalle non è proprio la tecnica migliore per entrare in possesso di palla, a meno che non vi troviate in una situazione veramente critica. Cercate quindi di aggirarlo e portategli via la sfera con una bella scivolata (✕). Con la boccia ai vostri piedi fermatevi a riflettere (non troppo, mi raccomando). Evitate di darla via impostando un'azione personale: darete così tempo ai vostri giocatori di riacquistare le posizioni di attacco. Superate la metà campo quindi iniziate a passare (R1 + direzioni) facendo però attenzione a non aprire il contropiede.

1 I vostri avversari sono riusciti ad aprirsi un varco nelle linee della vostra squadra... 2 Non perdete la cotenna! Fate arretrare i vostri uomini spostando i centrocampisti in difesa (R1 e ⬇) quindi iniziate coi tackle. 3 Usate la scivolata (✕) per riconquistare la sfera. 4 Evitate di passare la palla non appena riuscite a riconquistarla. 5 Avanzate e cercate di impostare una manovra organica. 6 Falciate l'avversario solo quando la situazione è veramente disperata. 7 L'importante è potersela giocare sempre alla pari e avere la possibilità di recuperare: un gol in fondo non ha mai condannato nessuno. I rigori, invece... Italia docet... :-(

CALCI PIAZZATI

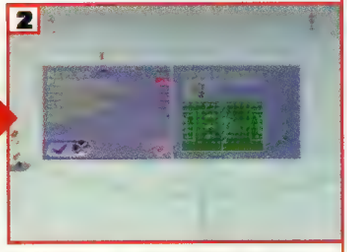
Imparare a sfruttare a dovere i calci piazzati è un ottimo metodo per portare in vantaggio il vostro team. Con i calci diretti utilizzate appieno entrambe le frecce. Posizionate la prima lontano dalla porta e premete ⊗, poi posizionate la seconda un paio di centimetri dentro i pali, subito sotto la traversa. Premete ancora ⊗ e godetevi lo spettacolo. Per i calci indiretti o per un cross (⊗ e croce direzionale) spedite la sfera nei pressi dell'area piccola muovendo i vostri uomini per un bel colpo di testa.

1 UNA PUNIZIONE DIRETTA, SUBITO FUORI DALL'AREA. 2 MUOVETE LA PRIMA FRECCIA QUI E PREMETE ⊗. 3 SPOSTATE IL SECONDO INDICATORE COME NELLA FOTO QUINDI ANCORA ⊗. 4 RIUSCIRETE COSÌ A SUPERARE LA BARRIERA E A CREARE NON POCHI GRATTACAPI AL PORTIERE AVVERSARIO. 5 PER UNA PUNIZIONE A DUE... 6 SPEDITE LA PALLA IN QUESTA ZONA. 7 TESTA (■) O PIEDE (●) NON IMPORTA; CERCATE SOLO DI SEGNARE!

FORMAZIONE A SORPRESA

Giocando un campionato particolarmente lungo, o comunque una competizione che comprende più partite, è importante tenere sempre sott'occhio la salute dei vostri giocatori. Date quindi uno sguardo rapido alle varie statistiche prima di spedire i vostri uomini al fronte e, in caso di incidenti o cadute di tono, non lesinate i cambi: un palo in mezzo al campo ben difficilmente potrà tornarvi utile in partita...

1 LE VOSTRE STELLE COMINCIANO A MOSTRARE QUALCHE SEGNO DI CEDIMENTO. MEGLIO OPERARE QUALCHE PICCOLA VARIAZIONE...



2 NEL CASO, POTRETE SEMPRE DECIDERE DI FARLE ENTRARE DURANTE IL MATCH SFRUTTANDO IL MENU DI PAUSA.

B-ZONA

Con la palla che danza in aria nella metà campo eseguite un colpo di testa in avanti (■ e diagonali) quindi correte verso la palla con un altro giocatore. Superate in velocità il centrocampo e la difesa avversarie con un paio di rapidi uno-due (⊗ quindi ⊗ prima di raggiungere il vostro uomo). Un pallonetto per tornare al vostro uomo (⊗ poi ■) oramai vicino, quindi tiro al volo (●) o colpo di testa (■). I passaggi di prima possono essere un ottimo metodo per aprirvi preziosi varchi nelle difese avversarie. Dopo aver premuto ⊗, pigiate ● e la direzione nella quale volete venga rispedito il passaggio. Per fermare un *tackle* premete due volte in avanti. Il vostro uomo manderà avanti la palla di un paio di metri.

1 SPEDITE LA BOCCIA IN AVANTI (■ E ⬆) E UN ALTRO GIOCATORE ALLA CACCIA DEL PALLONE. 2 USATE L'UNO-DUE CON PALLONETTO FINALE PER PASSARE LA SFERA VICINO ALL'AREA (⊗ QUINDI ●). 3 ORA SPEDITE LA PALLA IN FONDO AL SACCO. 4 PASSATE (⊗) E TIRATE (● E UNA DIREZIONE QUALSIASI) PRIMA CHE LA PALLA RAGGIUNGA IL GIOCATORE. 5 TAGLIERETE COSÌ TUTTO IL CAMPO CON UNA SVENTAGLIATA DI PRIMA. 6 CI SIETE? 7 PREMETE DUE VOLTE IN AVANTI E VIA CON LA BOCCIA (⬅ ⬅). 8 SCATTATE (L1) MENTRE VI APPRESTATE A TIRARE PER CARICARE ANCORA DI PIÙ LA BOCCIA.

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Black Down

Tutte le armi
Mettete in pausa il gioco e premete SEL, L2, SEL, R2, SEL, SEL, SEL.

Volare attraverso i palazzi
Mettete in pausa il gioco e premete SEL, L2, SEL, R2, ●, ●, ●, ●.

Invincibilità
Sempre con il gioco in pausa premete: SEL, L2, SEL, R2, ●, ●, ●, ●.

Selezione del livello
Nello schermo del titolo tenete premuti ← + L2 e premete successivamente SEL. Un suono confermerà l'attivazione del codice.

Saltare un livello
Mettete il gioco in pausa e premete SEL, L2, SEL, R2, ●, ●, ●, ↓, ↓, ↓.

Armatura e carburanti al massimo
Mettete in pausa il gioco e premete SEL, L2, SEL, R2, ●, ●, ●, ●.

Armi al massimo
Sempre durante la pausa premete SEL, L2, SEL, R2, L1, L2, R1, R2.

Password

Urban Shield	1018
Black Out	1006
Ice Storm	1213
Dessert Fury	0203
Tiger Trap	0917
Crack Down	0354

Perfect Pause
Ancora con il gioco in pausa premete SEL, L2, SEL, R2, ↓, R1, R2.

Summon Wingman
Sempre durante la pausa premete SEL, L2, SEL, R2, ●, ●, ●, ●.

Modalità due giocatori
Nel menu principale premete e tenete premuti SEL + R2 su entrambi i pad.

Upgradare l'arma in uso
Usate la pausa e premete SEL, L2, SEL, R2, L1, L1, R1, R1.

N2O

Password

Livello	Codice
3	●, ●, ●, ●, ■, ▲, ✕, ▲
4	●, ●, ▲, ●, ▲, ●, ■, ■
5	■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ●
6	■, ■, ●, ■, ▲, ✕, ▲, ✕
7	✕, ▲, ●, ■, ✕, ▲, ●, ▲
8	■, ●, ●, ▲, ●, ■, ▲, ■
9	■, ●, ✕, ▲, ■, ■, ✕, ●
10	✕, ▲, ■, ●, ▲, ✕, ✕, ▲
11	●, ■, ●, ■, ●, ▲, ■, ▲
12	●, ✕, ✕, ●, ▲, ✕, ✕, ■
13	■, ▲, ▲, ●, ●, ✕, ●, ●
14	■, ■, ▲, ●, ●, ▲, ●, ✕
15	●, ▲, ✕, ■, ●, ▲, ▲, ▲
16	●, ■, ▲, ✕, ●, ●, ●, ■
17	✕, ●, ▲, ✕, ■, ■, ■, ●
18	●, ▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ✕

Klonoa

Balue's Tower
Se riuscite a salvare tutti i prigionieri delle bolle in tutti gli *stage* otterrete un piccolo gioco bonus chiamato *Balue's Tower*. Apritevi la strada fino alla cima della torre e godetevi la scenetta! Dopo sarete in grado di utilizzare il *music test* e la selezione del livello.

Diablo

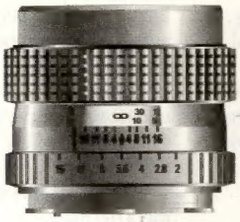
Attributi
Se i vostri attributi per utilizzare un'arma, un elmetto o un'armatura non sono abbastanza alti, utilizzate un anello o un amuleto in grado di fornirvi i punti necessari per l'utilizzo di quel particolare accessorio. Indossate quindi l'oggetto desiderato e rimuovete anelli o amuleti: l'oggetto vi resterà indosso. Questo trucco funziona solo se l'oggetto che volete indossare aumenta i punti degli attributi che dovevate migliorare.

Duplicare libri ed elisir
Potete duplicare libri ed elisir e, alla stessa maniera, duplicare i soldi. Caricate un personaggio che possega i libri e un altro personaggio qualunque. Ora fate depositare tutto al primo personaggio, raccogliete e usate tutto con il secondo; dopodiché salvate il secondo personaggio, uscite dal gioco e ricaricate gli stessi personaggi. Ripetete a volontà. Importante: il personaggio che molla gli oggetti non deve mai essere salvato!

Templi e fontane
Fontane
BLOOD FOUNTAIN: ogni volta che bevete risalgono gli *hit-point*.
FOUNTAIN OF TEARS: toglie -1 da un'abilità e aggiunge +1 a qualche abilità differente.
MURKY POOL: lancia l'incantesimo *Infravision*.
PURIFYING SPRING: ad ogni bevuta risale il *mana*.

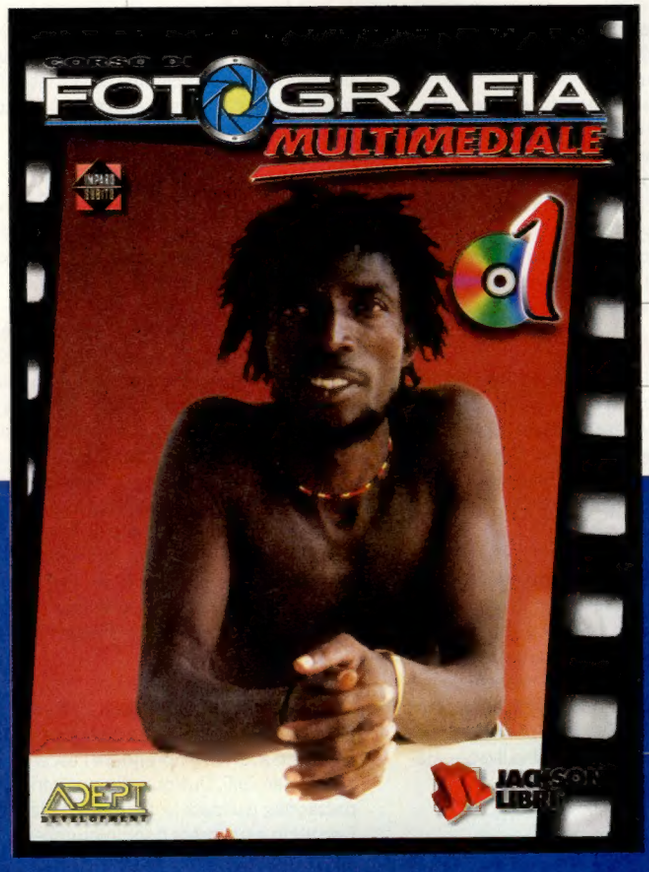
Templi
CAULDRON: produce effetti collaterali casuali.
GOAT SHRINE: produce effetti collaterali casuali.
ABANDONED SHRINE: vi dà +2 in destrezza, ma senza farvi oltrepassare il massimo.
CREEPY SHRINE: vi dà +2 in forza, ma senza farvi oltrepassare il massimo.
CRYPTIC SHRINE: lancia l'incantesimo Nova nella stanza in cui vi trovate e vi riempie di *mana*.
DIVINE SHRINE: ristora la barra di salute e *mana* e fa comparire alcune pozioni.
EERIE SHRINE: vi dà +2 in magia, ma senza farvi oltrepassare il massimo.
ELDRITCH SHRINE: qui le pozioni *heal* e *mana* divengono *rejuvenation*.
ENCHANTED SHRINE: abbassi di 1 livello un incantesimo per aumentarne un altro.
FASCINATING SHRINE: a fronte di una perdita percentuale di *mana* vi fa guadagnare due livelli nella magia *Fire Bolt* (anche se ancora non la possedete).
GLIMMERING SHRINE: identifica tutti gli oggetti che ancora non lo sono.
GLOOMY SHRINE: tutte le armi subiscono -1 come danno massimo (es.: prima a 4 -8, dopo a 4 -7) e tutte le armature salgono di uno o due punti
HIDDEN SHRINE: prende 10 punti-durata da un oggetto equipaggiato per darli a un altro.
HOLY SHRINE: incantesimo Phasing.
IMPOSING SHRINE: vi dà +2 in destrezza, ma senza farvi oltrepassare il massimo.
MAGICAL SHRINE: lancia un incantesimo *Mana Shield*.
MYSTERIOUS SHRINE: una caratteristica prende 5 punti e le altre scendono di 1.
ORNATE SHRINE: a fronte di una perdita percentuale di *mana* vi fa guadagnare due livelli nella magia *Fire Bolt* (anche se ancora non la possedete).
QUIET SHRINE: vi dà +2 in vitalità, ma senza farvi oltrepassare il massimo.
RELIGIOUS SHRINE: manda al massimo la durata dei vostri oggetti.
SACRED SHRINE: a fronte di una perdita percentuale di *mana* vi fa guadagnare due livelli nella magia *Charged Bolt* (anche se ancora non la possedete).
SECLUDED SHRINE: vi dà la mappa del livello corrente.
SPIRITUAL SHRINE: tutti gli *slot* liberi sono riempiti di soldi, la quantità dipende dal livello.
SPOOKY SHRINE: tutti quelli che giocano con voi si riprendono i propri *hitpoint*.
STONE SHRINE: riempie il *mana* e ricarica i bastoni magici.
THAUMATURGIC SHRINE: chiude e riempie tutti i bauli.
WEIRD SHRINE: aggiunge 1 al danno massimo di tutte le vostre armi

SORRIDA, PREGO.



La fotografia è una bellissima passione, da coltivare sia per semplice uso turistico o familiare sia in modo più evoluto e professionale.
Per soddisfare entrambe queste esigenze, è nato il **Corso di fotografia multimediale**, che unisce alla serietà dei contenuti la spettacolarità e gli altri vantaggi del supporto multimediale. La perfetta simulazione dell'apparecchio fotografico è una fantastica risorsa, che permette di apprendere tutte le regole e tutti i segreti della fotografia in modo diretto e reale. Il corso fornisce tutti gli strumenti,

teorici e pratici, per diventare in poco tempo un mago dell'obiettivo. Oggi la macchina fotografica fa click, ma direttamente sul computer.



JACKSON LIBRI®

Dagli elementi base alle tecniche più avanzate

Il primo software multimediale che simula perfettamente la macchina fotografica

La macchina fotografica: com'è fatta, come funziona

La messa a fuoco, la luce, l'inquadratura

Un corso di fotografia multimediale che insegna tutti i segreti senza problemi.

NOVITÀ ASSOLUTA
Prima uscita, in edicola con fascicolo e CD-ROM a sole 6.900 lire

Final Fantasy VII

10 Phoenix down e una grotta segreta

Sulla strada per Corel andate all'interruttore che usate per far passare gli altri; esplorando quest'area dovreste sentire degli uccellini cinguettare. Salite la collinetta lì vicino e scegliete la prima opzione. Dopo aver recuperato i 10 *Phoenix down* scendete nella parte bassa del percorso e, quando i vostri compagni girano a destra, andate a sinistra e vi troverete in una grotta di ex-minatori.

Immagini del cambio CD

A seconda dello *slot* in cui decidete di salvare otterrete una di queste immagini:

FILE 1 : CLOUD	FILE 2 : BARRET
FILE 3 : AERIS	FILE 4 : CAIR SITH
FILE 5 : RED XIII	FILE 6 : CID
FILE 7 : TIFA	FILE 8 : VINCENT
FILE 9 : YUFFIE	FILE 10 : RUFUS
FILE 11 : TSENG	FILE 12 : PRISCILLA
FILE 13 : RUDE	FILE 14 : DAIN
FILE 15 : SEPHIROTH	

Ancient Forest

Per andare nella Ancient Forest prima del terzo disco utilizzate un Chocobo verde, nero o dorato.

Abbatere il boss di Cosmo Canyon

Per uccidere il boss nelle grotte di Cosmo Canyon usate semplicemente un *Phoenix down*. Se non dovesse funzionare utilizzate le *high potion*.

La limit di terzo livello di Cait Sith

SOLO VERSIONE JAPPO

Cait Sith possiede una *limit* di terzo livello che ammazza tutti i nemici in un solo colpo. Per ottenerla, dovrete far ammazzare 954 nemici direttamente da Cait Sith. La *limit* di terzo livello dovrebbe essere quindi illuminata ma senza nome: utilizzandola comparirà un messaggio d'errore, ma i nemici verranno uccisi in un sol colpo.

Lanciare un qualsiasi incantesimo tre volte

Equipaggiate un personaggio con la *materia barrier* e l'incantesimo reflect più una *materia all*, usate poi una *materia all* più una qualsiasi materia verde. Una volta in battaglia lanciate l'incantesimo *reflect* su tutto il party, poi lanciate l'incantesimo d'attacco sul vostro party. La magia lanciata sarà riflessa per tre volte sugli avversari e se avrete anche la *materia W-magic* l'effetto raddoppierà! Le magie che verranno riflesse devono per forza essere collegate alla *materia all*.

Le gare dei Chocobo Tricks

Quando gareggiate con i Chocobo premete L1 + L2 + R1 + R2 per aumentare la vostra velocità oppure solo R1 + R2 per aumentare la stamina. Mentre scegliete quale Chocobo volete far gareggiare premete L1 + L2 + R1 + R2 e una direzione qualunque per ruotare e *zoomare* il Chocobo che state osservando.

Anello Maledetto

Quando vi trovate in Mideel (prima che sia distrutta), andate nel negozio d'armi e controllate la porta sul retro (quella che non si apre). Poi spostatevi sulla collina dove c'è l'uomo sulla balconata e oltrepassatelo; camminate finché non sentirete un suono. Controllate e troverete una chiave: tornate al negozio d'armi e usatela sulla porta. Questa si romperà e il commesso vi chiederà cos'è successo: rispondetegli con la verità e avrete ottenuto l'anello maledetto (alza tutte le statistiche, ma vi pone in stato di *death*).

Accessori facili

Ribbon: per ottenerlo andate nel cratere e camminate finché non incontrerete un Master Tonberry. Attaccatelo un po' di volte e poi usate il *morph*: si trasformerà in un *ribbon*.
Tetra-Elemental: c'è una piccola isola deserta a sud del continente occidentale. Atterrateci e camminate sulla sabbia finché non combatterete con un piccolo uomo-cactus. Usate il morph e otterrete il *Tetra-Elemental*.

AP facili

Andate nella foresta appena fuori Mideel e i gruppi di mostri che incontrerete vi daranno dai 240 ai 340 AP!

Soldi facili

Una volta masterizzata la *materia all* vendetela: vale un 1.4 milioni di *gil*!

Soldi facili, AP ed esperienza

Andate nel deserto fuori della gold saucer e camminate in giro finché non incontrerete un uomo-cactus che può essere ucciso solo con la *summon chco/mog*. Il suo valore è di 10.000 *gil*!

Crescita rapida della materia

Questo trucco funziona solo nel terzo disco. Scendete nel cratere e cercate un mostro a forma di talpa con una stella sopra la testa: rubategli un elisir e scappate. Cercate ora quegli esserini che vivono nei vasi galleggianti e che chiedono un elisir: dateglielo e poi uccideteli. Ogni esserino ucciso vi darà 1.000 AP!

Huge materia

Per ottenere la *huge materia* di Rocket town premete ●, ■, ✕, ✕ quando vi viene chiesta la *password*. Ci sono quattro *huge materia* in tutto: ecco come padroneggiarle...
Blu - Dovete possedere Bahamut e Bahamut Neo. Andate a Cosmo Canyon e parlate con la materia blu, riceverete Bahamut Zero.
Gialla - Portate a livello *master* tutte e 13 le *command materia* e parlate con la materia gialla: riceverete la *Master Command materia*.
Rossa - Portate a livello *master* tutte le 16 *summoning materia* e parlate con la materia rossa: riceverete la *Master Summoning materia*.
Verde - Portate a livello *master* tutte le 21 *magic materia* e parlate con la materia verde, riceverete la *Master Magic materia*.

Duplicazione d'oggetti

Se possedete la materia *W-item* equipaggiatela e andate in battaglia: usate il comando *W-Item* e selezionate l'oggetto che volete utilizzare. Scegliete poi il secondo oggetto, ma non usatelo. Ogni volta che selezionerete e deselezionerete il secondo oggetto, incrementerete di uno la vostra scorta.

Il viaggiatore di Kalm

C'è un uomo a Kalm che vi chiede tre oggetti. Il primo si ottiene nell'acquario di Junon town: dovrete usare il *morph* sulla nave fantasma. Il secondo sconfiggendo la *weapon* subacquea, e il terzo sconfiggendo la *weapon* che si trova nel deserto della Gold Saucer. Riportate tutti gli oggetti al vecchio e otterrete un Chocobo d'oro, tre *master magic materia* e la *Underwater materia* (che elimina il cronometro quando combattete sott'acqua).

Manuali per le Limit Break

Per imparare le *limit* di quarto livello dovrete trovare prima i manuali. Ecco dove:
Cloud: scambiate 32.000 *battle point* alla Gold Saucer.
Tifa: andate in casa di Tifa e suonate il piano. La melodia è questa: ✕, ■, ▲, R1 + ▲, R1 + ■, ✕, ■, ▲, R1 + ✕, ●, ✕, ■, ✕. Premete poi ST► e cercate negli spartiti sul piano (perchè funzioni Tifa deve essere nel *party*).
Barret: ve lo darà una donna in North Corel dopo aver fermato il treno.
Aeris: a sud-est di Midgar c'è una piccola grotta in cui vive un uomo. Parlategli dopo aver combattuto abbastanza battaglie affinché le ultime due cifre siano uguali (ad esempio 122, 133, 255 battaglie): costui vi darà del *Mithril*. Portatelo al fabbro che si trova a sud di Cosmo Canyon e questi ve lo trasformerà nel manuale (baule piccolo) o in un gold bracelet (baule grande).
Red XIII: andate nella Nibel area ed entrate nella casa della Shin-ra: andate nella stanza della cassaforte e usate questa combinazione: 36 a destra, 10 a sinistra, 59 a destra e 97 a destra. Una volta ucciso il boss otterrete il manuale. Ricontrollate la cassaforte per trovare qualcos'altro.
Vincent: andate dove si sono formate le cascate ed entrate dal lato sinistro: vedrete una scenetta che racconta il passato di Vincent. Uscite, rientrate e otterrete il manuale.
Cid: il manuale di Cid si trova in una delle ceste nell'aereo affondato.
Yuffie: andate a Wutai ed entrate nella torre con Yuffie. Abbattete tutti i boss: otterrete il manuale e la materia Leviathan.

Morph facile

Equipaggiate la materia *W-Magic,* la *gravity materia + all materia* e la *Morph Materia*. Fate lanciare a qualcuno l'incantesimo *reflect* (dev'essere insieme alla *all*) su tutto il *party* e utilizzate *demi* sul *party* due volte. La magia sarà riflessa e colpirà il nemico sei volte: con un solo *morph* dovreste trasformare in oggetti tutti i nemici.

Trofei di gara

Quando gareggiate nella *Chocobo S-class* dovreste vedere diversi oggetti interessanti: per averli tutti in un colpo solo è sufficiente che vinciate 15 o 20 gare in fila! Ester si congratulerà con voi e vi consegnerà tutti gli oggetti uno ad uno.

Recuperare oggetti importanti

Avete lasciato indietro qualcosa d'importante? No problem, una volta al terzo disco potrete recuperarli tutti scavandoli dal terreno di Bone Village.

Reclutamenti

Vincent: Nella casa della Shinra a Nibelheim aprite la cassaforte (destra 36, sinistra 10, destra 59, destra 97), uccidete il mostro e racxogliete la chiave. Scendete nei sotterranei e aprite la porta nella parte alta del corridoio: parlate con Vincent e lasciatelo lì. Tornate dentro una seconda volta e reclutatelo.
Yuffie: Nella piccola foresta vicina al reattore di Mako andato in pezzi dovreste incontrare Yuffie. Dopo averla battuta vedrete un *save point*: non usatelo! Parlatele e ditele che non volete combatterla ancora e che ne siete terrificati. Quando vi chiede se desirate essere aiutati rispondete sì: ditele poi che ve ne state andando e non chiedete come si chiama.

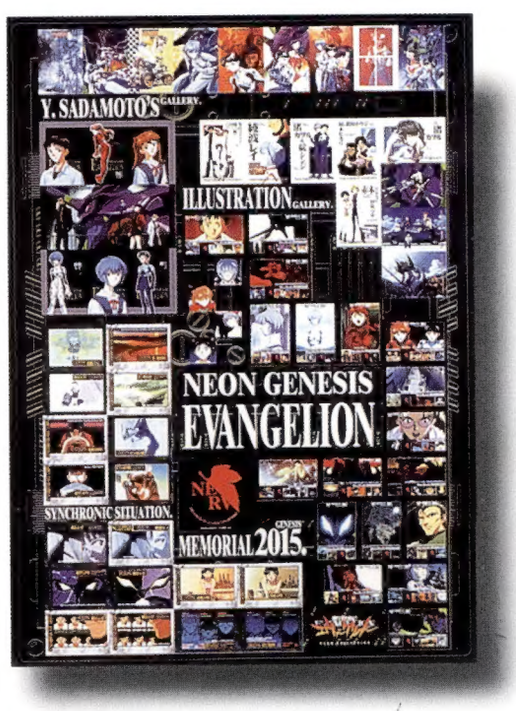
Il sottomarino rosso

La prima volta che pilotate un sottomarino perdete la battaglia e vi ritroverete nella baia vicino a Junon. Rientrate a Junon e riprendete l'ascensore che porta ai sommergibili. Due guardie e un cane bloccano il passaggio; uccidete le guardie e parlate con il cane. Seguitelo e troverete il sommergibile della Shinra. Questo vi costerà una *huge materia*.

VISA ITALIA

RISERVATO AI RIVENDITORI

SERVIZIO
CASH & CARRY
NEI NOSTRI MAGAZZINI



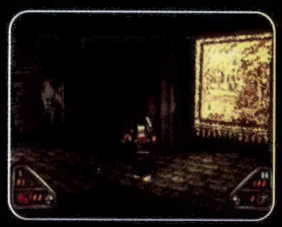
gadgets e videogiochi

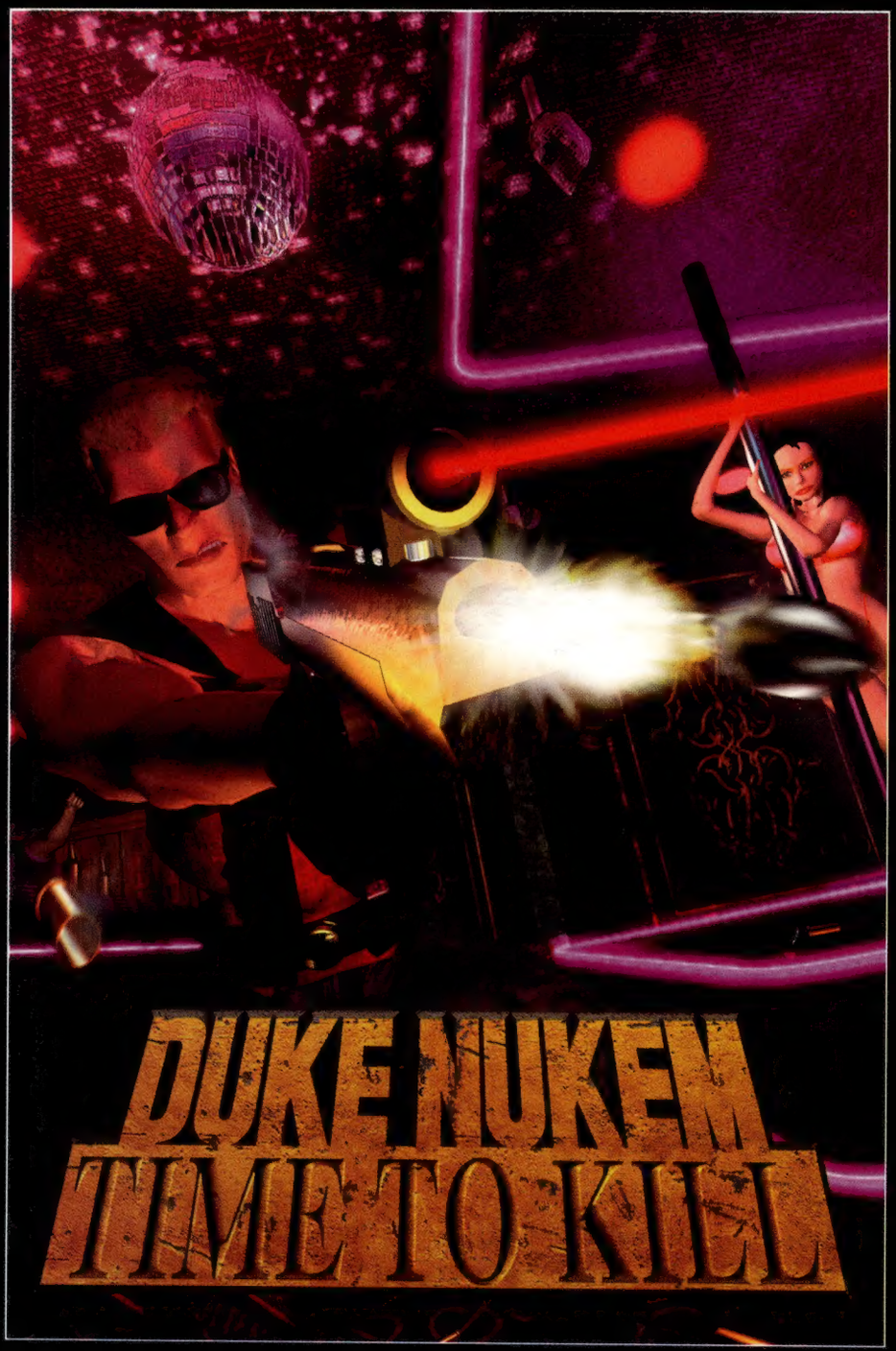
PlayStation · NINTENDO 64 · SEGA SATURN

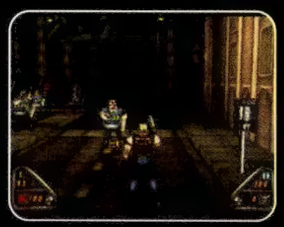
a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461

a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

VISA ITALIA S.R.L.







DUKE NUKEM TIME TO KILL

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

IL RE E' TORNATO! Duke è tornato e questa volta fa sul serio!
Duke Nukem: Time to Kill è il primo titolo della saga di Duke sviluppato esclusivamente per PlayStation, e promette di essere una pietra miliare! Un'avventura 3D in tempo reale con una visuale in terza persona che racchiude tutta l'azione, la violenza e la spettacolarità che tutti si aspettano da un uomo così famoso. La storia: gli alieni che Duke aveva sconfitto a Los Angeles hanno deciso che Duke è troppo forte per essere battuto con la forza bruta. Con la loro superiore tecnologia, i viscidi invasori hanno creato dei portali temporali, e vogliono tornare indietro nel tempo per cambiare la storia dell'umanità. Usando i loro stessi portali, Duke decide che l'unica cosa che può fare per mettere la parola fine a questa sporca storia è avventurarsi nel passato e sconfiggere gli alieni prima che essi cambino definitivamente il corso dell'umanità. Decine di livelli, tonnellate di scenari e un esercito di alieni da combattere. Fatevi sotto!!!

- **Duke come non l'avete mai visto prima, in 3D reale e visuale in 3ª persona.**
- **Viaggia tra varie zone temporali, dall'epoca romana ai tempi medievali, dal Far-West ai giorni nostri, e usa armi e oggetti cronologicamente esatti, spade per il medioevo, pistole nel Far-West....**
- **Esplora ambienti totalmente interattivi e realistici. L'acqua scorre, i treni si muovono, ecc...**
- **I più grandi livelli mai visti nella saga di Duke.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Duke Nukem: Time to Kill ©1996 3D Realms Entertainment Inc. All rights reserved. Created by n-space Inc. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GTtm is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT interactive Software Corp. n-space and the n-space logo are trademarks of n-space Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.